月刊 GAMEST

VIDEO GAME MAGAZINE
ゲーメスト

ゲームセンターを
10倍おもしろくする本

昭和62年1月20日発行（毎月1回20日発行）第2巻第1号通巻5号

みんなが知りたい**徹底攻略**

ぜんちゃんの
100面全攻略**バブルボブル**

これで解ける、
手書きマップ25面
全マップ付、**ロードランナーIV**

最終面クリアだ**怒号層圏**

君が小夜ちゃんの味方**奇々怪界**

大特集 コナミなんだ？

●コナミ突撃レポート●コナミベストゲームだ!!
●開発に11の質問●コナミ体験入社
●広報課の皆さん●コナミバッジ・ポスター大公開!!

メチャ紹介!!ニューゲーム
▼怪傑ヤンチャ丸▼ギガス
▼恋のホットロック▼ダライアス

GAMEST OF THE YEAR
'86年ベスト11堂々発表!!
めざせハイスコア/君こそゲーメスト
ヒットゲームベスト10/ポスタープレゼント



1月号
定価480円

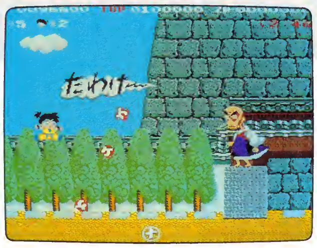
コミカル時代活劇ゲーム

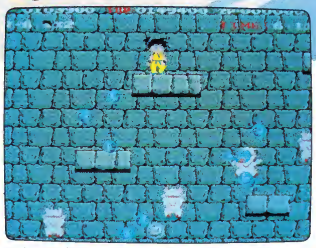
快傑ヤンチャ丸™

ある夜半、ちりん道場で修行中のヤンチャ丸に一通の密書が届いた。中には"助けて候"の一言とお城までの地図が一枚……お城が危ない!!危機を感じたヤンチャ丸は道場を飛び出し、姫のいるお城へと向かうのであった。



赤きつねの攻撃はジャンプでそれっ!


お〜っとビックリ、セリフ攻撃だ。


ブクブク、シャボン玉はさけろ!!


像輪玄!正義の一撃をうけろ!!

山、森、崖、洞窟、竹やぶ、寺、城壁、城内と舞台は盛りだくさん。そして、道中にはおもわずのけぞるユニークなキャラクター達とその攻撃。とにかくリズミカルに、ハチャメチャに楽しいコミカル時代活劇ゲームの登場です。

Innovations in Recreational Electronic Media 生活者の夢と技術のコミュニケーションを追求します。

●お問い合せ/お申し込みは……

irem IREM CORPORATION アイレム販売株式会社

本　　社(〒550)大阪市西区西本町1-11-9 岡本興産ビル ☎(06)535-1060(代表)
東京販売事務所(〒106)東京都港区南麻布3-19-23オーク南麻布ビル ☎(03)442-3081(代表)
OKAMOTOKOSAN BLDG., 11-9 NISHIHOMMACHI 1-CHOME, NISHI-KU, OSAKA 550, JAPAN
☎06(535)4885 TELEX:J63074 IREM

最先端ゲーム・ミュージック

ゲームセンターでレコードに勝るとも劣らない軽快なサウンドを鳴らしているセガのゲーム・ミュージックがいよいよ出るぞ！セガ独自の音源技術により、さらにさらに進化したゲーム・ミュージックだ。「これがビデオ・ゲーム機から出る音か!?」とビックリする内容だ。ゲーム・センターでハマッてる人も、多重録音やってる人も、もちろんマークⅢやってる人も、みんなに聴いてほしい一枚だ。「アウトラン」「スペース ハリアー」全ステージ音楽を完全収録。マークⅢの最新人気ゲーム「アレックス キッドのミラクルワールド」のアレンジ・バージョンもはいっているよ！ LP、カセット12月21日発売、CDのみ1月25日発売。



セガ・ゲーム・ミュージックVOL.1

アウト ラン/マジカル サウンド シャワー/パッシング ブリーズ/スプラッシュ ウェイヴ/ラスト ウェイヴ/スペース ハリアー：テーマ、スケイラ〜アイダ、ゴーダーニ、ウィウィ ジャンボ〜バトル フィールド、シュラ、アルダ、スタンレー、レイク サイド メモリー、ウィナーズ ソング/アレックス キッドのミラクル ワールド：アレックス キッド、スウィミング、スコパコ サイクル、ジャンケン、プチコプタ、キャッスル LP：ALR-22907 ¥2,200 CT：ALC-22907 ¥2,200 CD：28XA-107 ¥2,800



G.M.O.レーベルからのお知らせ

①87年はいよいよG.M.O.の年だ！「タイトー・ゲーム・ミュージック」LP、カセット、CD1月25日同時発売予定。「影の伝説」「スクランブル フォーメーション」もちろん収録！

②「セガ・ゲーム・ミュージックVOL.2」制作進行中。「ファンタジーゾーン」「カルテット」をG.M.O.は忘れちゃいない！

G.M.O.アソシエイツからのお知らせ

おまたせ――！永い間「できるできる」と噂のあったG.M.O.アソシエイツ。ついに活動開始です。入会希望の方は60円切手を貼った返信用封筒同封の上、下記の住所までお送りください。おりかえし案内を送ります。スタッフ一同がんばってます。では、会報でお会いしましょう。

G.M.O.アソシエイツ スタッフ一同

〒210 神奈川県川崎市幸区遠藤町26 大瀧方

G.M.O.アソシエイツ

のりがいいぜ♪

恋のホットロック

メチャカッコいいSOUNDにのって、我らがマドンナ、シーナを誘拐したモンスターキッズを追え！ 激しく華麗に！ シーナを救えるのは君だ!!

シーナを救え

その日、マジソン・スクウエアガーデンでは、スーパーロックグループ『ROCN' RAGE』の全米最終公演のラストライブが行なわれていた。

その日も、もちろん魅惑のボーカリスト、SHE―NA（シーナ）は絶好調だった。

数十万のファンが総立ちになり、ステージもエンディングを迎えようとしていた。

その時、ステージ上空ににわかに暗黒の渦が巻き起こり巨大な手がSHE―NAを捕え、消えて行った。大観衆の目の前でSHE―NAは誘拐されてしまったのである。

これは、超時空ロックグループ、モンスターキッズのしわざに違いない。

我らがマドンナ、シーナを救え！

まず覚えよう基本操作

ジョンはギター、リックはマイクスタンドで敵をやっつけながら進んで行く。

このゲームにもパワーアップがあり、ビンを割るか、他と違う色の敵をギター（マイクスタンド）で倒すと出ることがある。（ビンは確実だが、割らずに取ってしまうと80点にしかならない。）

ビン（赤、黄、白、青）は4種類あり、青以外は音符が出て来て、それを取るとパワーアップする。（青はペンが出て来て、1UP）

それぞれのパワーアップを説明すると、赤色が連符攻撃、白が3方向攻撃、黄色が拡大連符攻撃となっている。

赤と黄色は2連射になるんだけれども、それぞれ同じ色を2個とることで、4連射にパワーアップする。

人によって好みは分かれると思うけど、僕個人としては4連射の拡大音符攻撃が一番使いやすいと思うな。（人によっては3方向、2人で同時プレイの時は2人で3方向を持つのも強力だよ。）

5ステージで構成各面にボスキャラが…

このゲームは5ステージから構成されていて、各ステージはエジプト、イギリス、フランス、ギリシャ＋ローマ、アメリカとなっていて、それぞれ特徴のある敵キャラが出て来る。ただし、コウモリとハチはすべての面に共通して出てくるけど。

まずエジプトから説明する。

この面は、砂漠みたいな所から始まり、ピラミッド内へと戦いは移る。敵はミイラ、エジプト人、半魚人などで、スフィンクスが敵のジェネレータになっている。半魚人が投げてくる魚には要注意。（僕はこの魚に泣かされた。）

そして、各ステージにはボスキャラが待ちうけている。

エジプトのボスキャラはツタンカームで、頭からヘビが2匹はえている。ツタンカームは目からワッカを出して攻撃してくる。ヘビの頭を攻撃してクリアだ。

次はイギリスだよーん。

この面の敵は悪魔の手下、クモ、マジカルツリー、騎乗兵士など。

森林から城の内へと場面は展開して行くが、平原はさして難しくない。（動く岩には注意すること。）突然走ってくる騎乗兵士も倒すことが出来る。城内では脳みそみたいな物がジェネレーターだから早めにつぶす。床からハリが出てくる所にも十分注意。

この面のボスキャラは悪魔の魔術師。火の玉で攻撃して来るぞ。じっくりかまえて攻めよう。

次はフランスだよーんだ。

この面にはたくさんのタルがころがっている。この意味がわからない人は社会の先生に聞いて下さい。タルのある所から宮殿の内部へと移る。それにしても階段からタルが転がって来るのには驚く。

敵は楽隊、兵士、大砲などで、大砲ではバッティングセンターの気分が味わえるぞ。

この面のボスキャラは貴婦人。（全然夫人という雰囲気ではない。）

こいつは鳥の羽と扇で攻撃して来る。このあたりから少し難かしくなるので気をつけよう。

4面はギリシャ、ローマ。僕の感じでは、このステージが一番ハード。

敵は半魚人、兵士、戦車、円盤を投げる人、ガイ骨人。円盤を投げる人は円盤を投げた後、考える人になっている。（うーんいいセンスをしている。）

そして一番ハードに思えたのがガイ骨人。こいつは強い。

このステージを、クリアすることが出来れば、すべての面をクリアする日は近い。

さて、この面のボスキャラだが、それはミノタウルス。こいつは鞭をふるい火の玉を投げて来る。こいつの鞭には要注意だよーん。

最終面はあえて書きません。自分で見て欲しい。一言だけ言っておくと、最終面はパロディがいっぱいつまった楽しい面だと言っておこう。

異人じゃなかった偉人について

凡人の私でありますが、少々偉人さんについて述べよう。

まず1面の偉人さんは、クレオパトラ。（美しい）けっしてスケベなことはしないように。

2面の偉人さんはアーサー王。（手にもっているのは神剣エクスカリバーでは？）偉大な王様ですから失礼のないように。

3面の偉人さんはナポレオン。（3時間しか眠らないって本当？）某K君は「ハイル、ヒットラー」と言っていたが、感違いしないように。

4面の偉人さんはビーナス。

5面は自由の女神。この面には複数の偉人さんがいる。

（慶一郎）

コナミSOUND

いい曲ばかり最後まで聞けるか

このゲームのタイトルからも当然察することが出来るんだけれど、SOUND（BGM）がメチャクチャカッコいい！

ヒット曲は出て来るわ、国歌は出てくるわ、それがまた良くマッチしているのである。

一番スゴイと思ったのは、各ステージに出て来る偉人さん達のBGMが一人ひとりすべて違っていて、その人達に合ったBGMになっている。

どの曲もいい曲ばかり、君はすべての曲を聞くことが出来るかな？

カッコいいぜ！

音声合成すべて英語なのだ

このゲームでは、ふんだんに音声合成が使われている。すべて英語が使われているんだけども、君は聞きとることが出来るかな？ 次に良く出てくる物をいくつか挙げてみた。

YOU HAVE A FORCE FIELD。（おなじみだね。）

WHERE'S SHE―NA？（シーナはどこだ。）

YEAH！ YEAH（もちろんイエーイ、イエーイ）

HELP ME！（私を救けて！）

まだまだあるんだけれども、いくら書いても書ききれないので、この辺でやめておこう。



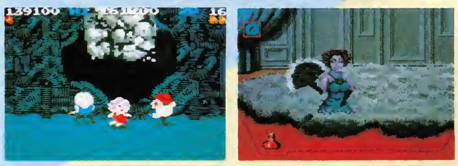
それぞれっ８連射　ヘンな顔！　ムチャクチャ強いよ〜　踏むとイタイよーん



４面ボス　ムチが怖いよ〜　１面ボス　目から涙が…　アブナイお兄さんだなあ…　しっ、死神だ〜　あっ！　シーナが…

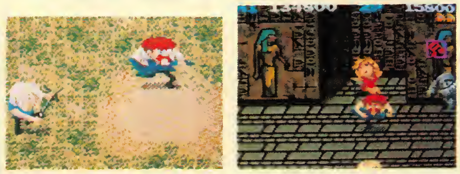


５面ボス　あっあぷあぷあぷ　２面ボス火遊びはやめよう！　水ぬれ注意ってか？　囲まれる〜っ　ナイス！　１UP

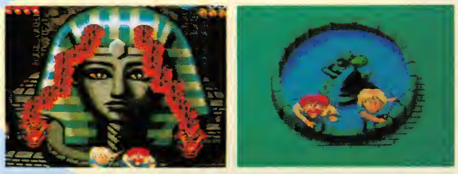


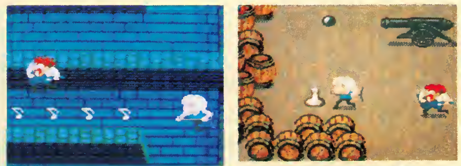
やったあ！でも手が…　３面ボスおっかないオバンだ…



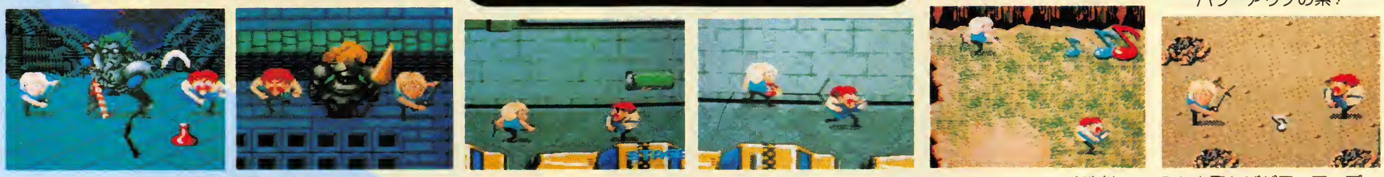


いっ、岩が動いた！　女の子を救ったよーん

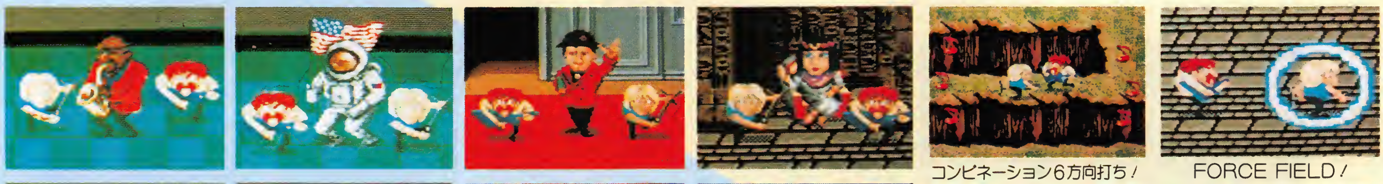




パワーアップの素！



名所で記念写真など…　おどおどおどろいたいたいた　それぞれっ！　４連射！　これを取ればパワーアップ！



コンビネーション６方向打ち！　FORCE FIELD！



偉人さんといっしょにハイ、チーズ！　うわっ、タルだ！　なんなんだこいつは？



そして感動のエンディングなのでありました　気分はバッティングセンター！　脳ミソのようだが…



①

PART 1

快傑ヤンチャ丸 攻略

かぎりなく痛快！ 思いっきりあばれて…
うーん、スッキリしたぞ!!

残り時間	加算点	残り時間	加算点
5分台	+20,000点	2分台	+ 3,000点
4分台	+10,000点	1分台	+ 1,000点
3分台	+ 5,000点	0分台	0点



②

ある夜半、ちりん道場で修行中の『ヤンチャ丸』に一通の密書が届いた。中には「助けて候」の一言とお城までの地図が1枚……。

お城が危ない！ 危機を感じたヤンチャ丸は道場を飛び出し、姫のいるお城へと向かうのであった。

心もはずむって？ 時代活劇ゲーム

さて君はもうこの明るい時代活劇ゲームをやったかな？ まあやった人はわかっていると思うけど、なかなか面白いんだよね。君はいったいどこまで行けたかな？ 一応3面までの攻略をしておいたから、下の敵の表を見ながら読んでね！ バージョンが変わっていたりして、あまり役に立たなかったらごめん。

1面 山 ——急がず騒がず

この面はまだ1面ということで、敵が青きつね、赤きつね、みはり鳥、動かないアクロバット隊しか出現してこない。アクロバット隊とみはり鳥は、攻撃してこないので死ぬ人はいないでしょう。青きつねは動くには動くけれども動きはあまり速くないし、玉などを撃ってこないので簡単に倒せるでしょう。しかし上の表のように、このゲームは残りタイムが多ければ多いほど点が高くなるゲームなので、あまり残りタイムを気にして急いで行くと、敵が一辺に来たりするから、急がずにゆっくり行こう。



③この小屋何か意味あるの？

さて「1面の最強ザコ」こと赤きつねは、輪投げを投げてきたり、スプリングを伸ばしてきたりする。ただし、この赤きつねは攻撃してくる前に、必ず少し止まってくれるので、止まっている時間を見切って倒せば、別にたいして難しいわけではない。赤きつねさえ見切れれば、君は簡単に1面のボス、おたふく太郎の所までは行けるだろう。

おたふく太郎の武器はあの大きな頭だ。最初見たところかなり強そうだが、意外と簡単に倒せる。おたふく太郎は写真④のように、何回かに1回頭を自分の方にたたき付けてくる。その時、相手の後ろ側にジャンプして回りこみ、敵にダメージをあたえる。それを何回かくり返すと倒せる。そ気を付けることは、おたふく太郎と戦う時は決して敵と正面切ってやり合わないように。



④おたふく太郎だ！



⑤同じく！

2面 森 ——敵キャラが続々

まず面がスタートすると見はり鳥がいるが、これはたいしたことはない。(当然だ！) しかし、しばらくすると、1面には出てこなかった新しいキャラクターが出てくる。(私も名前を知らないが、鳥の編隊とでも呼んでおこう。)これをすべて倒すとPowerUpの鈴が出現する。



⑥銀の鈴を取ると！

この面は、緑きつね、小判鳥、みはり虫などが、新たに出てくる。小判鳥、みはり虫などはまったくたいしたことはないのだが。(小判鳥は点かせぎの君には神様かな？) 緑きつねには鉄球を投げてくるやつと、手裏剣投げの2種類がある。特に手裏剣投げはなかなか強い。しかし、敵に玉を撃たれる前に敵を倒せば、たいしたことはない。(要するに、敵は木にしがみついていて、自分が近づくと落ちてくるので、そこを倒せばよ



⑦金の鈴だ。

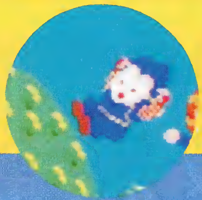
キャラクター紹介



赤きつね



緑きつね



青きつね



アクロバット隊

いのだ。）

前半は緑きつねの面と言った感じだが、後半は小判鳥がいっぱいのボーナスステージだ。前半を極めれば、後半ではあまり死ぬことはないだろうから、2面のボスの地蔵小僧まで行けるでしょう。



⑧小判！　小判！

地蔵小僧の倒し方は、だいたいおたふく太郎の倒し方と同じだが、少しちがうのは、地蔵小僧はブーメラン風の玉を撃ってくる。しかし、敵が玉を撃つ前に、写真⑨のように台の上に逃げていればやられない。ちなみに、玉を出している時、地蔵小僧は動かないので、その時にダメージをあたえるのもよいでしょう。



⑨地蔵小僧だ！

3面 問題は後半
―困まりものだよ増殖娘

このへんの面からそろそろ難しくなってくる。前半の岩がめはゆっくり進めば簡単。

中間地点のあたりで、新しいキャラクター爆弾鳥が約2匹出てくるが、これはたいしたことはない。これにやられるようでは…その後が思いやられる。



⑩銀の鈴を取ると…

さて後半だが、はっきり言って難しい。写真⑩の所でPOWER UPの銀の鈴を取って、敵を出現と同時に倒せれば楽だが、銀の鈴を持っていなければとても難しい。あえて攻略法を書くとすれば空中戦でしょう。

実際私、REO Y・Yも1回目にクリアした時は、ほとんどすべて空中戦で進みました。しかし、空中戦はタイミングが多少きついので、最終手段として使ってください。



⑪ゲリラ凧だ！



⑫鬼姫だ！

3面の大将は増殖娘で、これは前から倒そうとすると増殖してしまうというこまったものだが、写真⑫⑬⑭⑮のように、最大に増殖させてしまっても、12匹だからたいしたことはないでしょう。筆者がプレイしたのはロケバージョンであって、発売バージョンの時は直されているかもしれないけれども、簡単に倒せる方法があった。それは写真⑯のように2つに増殖させて左側のはじにいると、必ず敵が自分に背中を向けてくれるというやり方だ。



⑯安全地帯だ。

あきらめるな
楽しみもっと大きいぞ

これで、君も簡単に3面までは消せるようになったのではないかなーと思うけど、どうかな？　今回は、山・森・崖の3面を攻略したわけだが、次号ではPART2（洞窟・竹やぶ・寺・城壁など）をやる予定だからがんばってくれ！

でもみんなの中では、3面がむずかしくてはまっている人もいるはずだが、4面以降は、3面のような難しさではなく、別の難しさが君を待っているので3面ぐらいであきらめないでくれよな。4面以降は、このゲームの最強キャラ？　シャボン玉が出てくるぞ。



⑬玉を撃ってくる。



⑭2つに別れた一つ。



⑮最小の鬼姫！

最終面？　いやー、それはちょっとー。

（ECM－REO　Y・Y）



⑰どこまで行けるかな。



岩がめ隊



爆弾鳥



ゲリラ凧



みはり鳥



みはり虫

怒号層圏

DOGOSOKEN

全面マップ大公開

闇を切り裂く希望の戦士よ、滅亡の淵に沈んだ世界を救い出せ！戦士の栄光も愚者の死も、すべて君の腕しだい。2人の戦士は、今、立ち上がる。

怒号層圏、みんなは最後まで行ったかな？　今号では、最終面までの全てのマップを公開します。参考にして下さい。

凡例（はんれい）

M…マシンガン
Z…バズーカ
O…ブーメラン
S…剣
B…手投げ弾
A…エンジェル
E…目
Q…地震
T…サンダー
Y…ヨロイ
P…1,000点
D…異次元プレート

敵キャラ＆攻略法

まず最初に出て来るのはキタローとジャイアントスーダですが、ともに弾を出さないので特に問題はないでしょう。

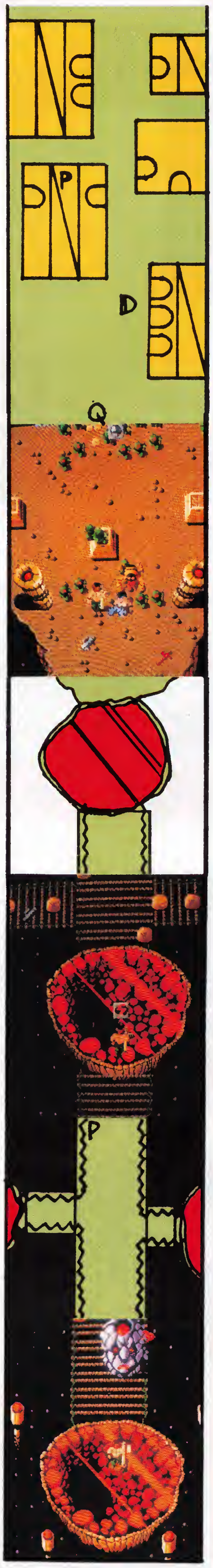
次にジーゴイルが飛んで来ます。動きを見切るようにして下さい。ジーゴイルには、じわじわ寄って来る、じわじわ型と急降下型がいて、じわじわ型は銃弾を出します。

さて1面の大将ヤーガーですが、こいつは体に手投げ弾を当てていれば、勝手に目やロなどがつぶれていって死にます。ちなみに、手による攻撃は左右に動いていればたいていかわせます。バズーカなどは効果がないようです。

門のうしろにいるのはトロルです。バズーカか手投げ弾で破壊しないと恐ろしい攻撃をして来ます。ほとんどよけることは不可能ですが、もしも剣があれば可能です。

次に来るのはガップです。火をはく奴と弾を射つやつと2種いて、移動型は主に火の玉、固定型は銃弾をばらばら射って来ます。

湖にいる金色の小竜はバールです。こいつは何をしても死にませんが、湖の中にしかいられず、弾もうちません。画面外からウジウジとわい



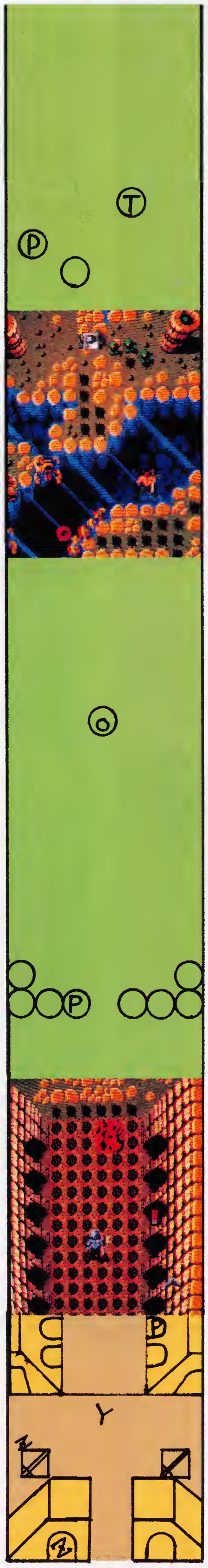
③ 真中には手投げ弾、右の方には千点が……。

② 最初に出てくるサンダーとバズーカ。

① スタート地点、イクロスが顔見せ。

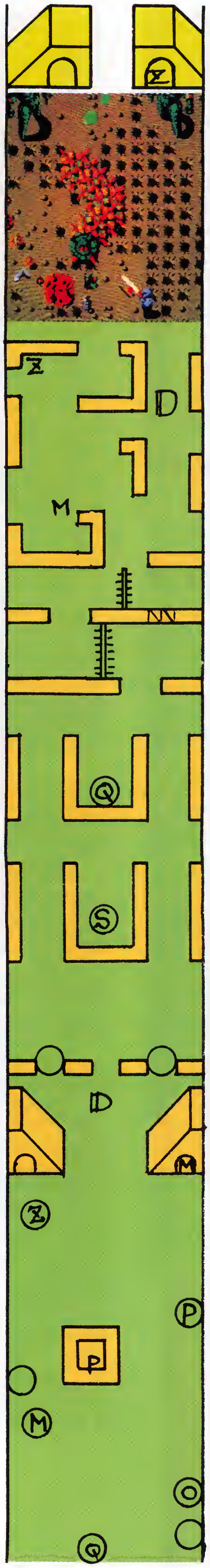


④ 戦いの門の門番、ヤーガー登場。

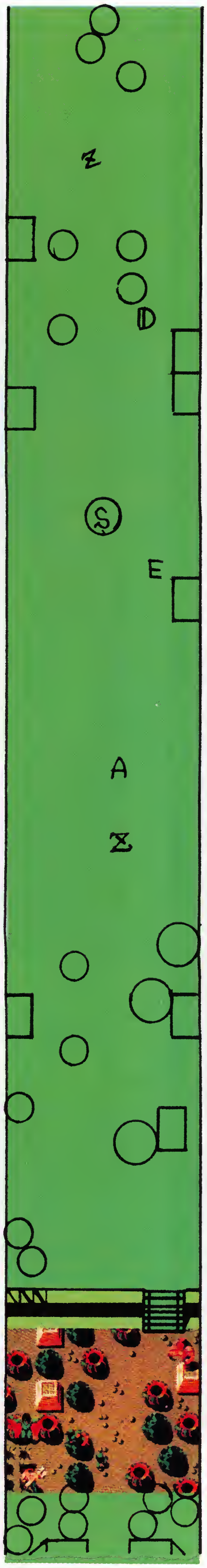


⑤ 右下にあった地震アイテムでゆれている。

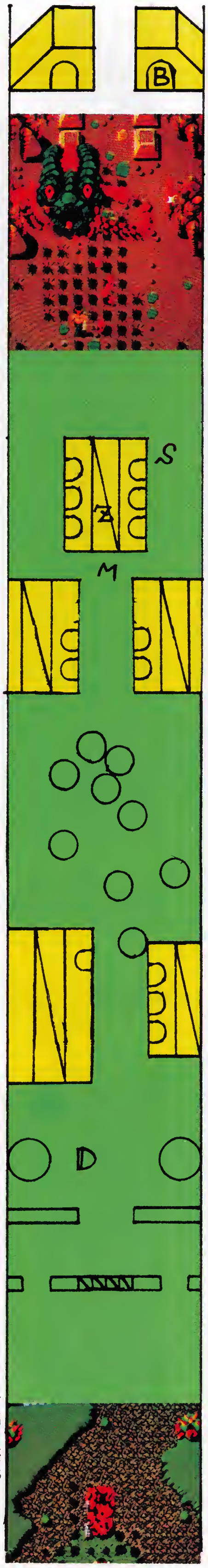
⑥ バールが追っかけてきているぞ！ 四つ足のくもはジャイアントスーダだ。ヨロイアイテムも見える。



⑦ 恐怖の門の門番、ラルビ登場。ちびっこいのはキタローじゃ。

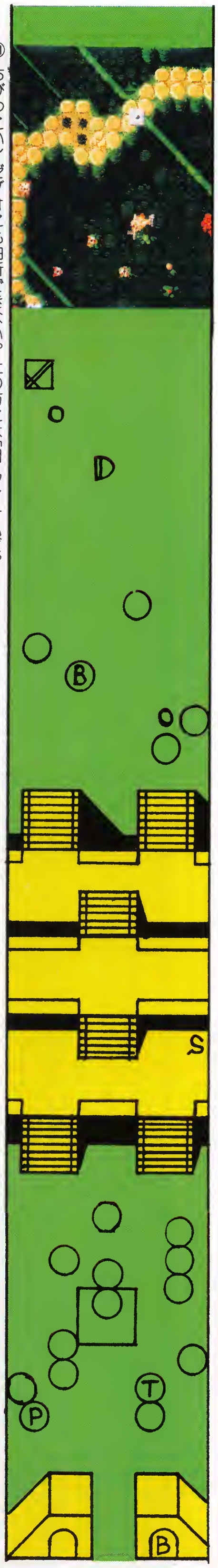


⑧ 目の前にジーゴイルがいる。右上の方にいるのはガップ。



⑨ ブエリーが出て来た。

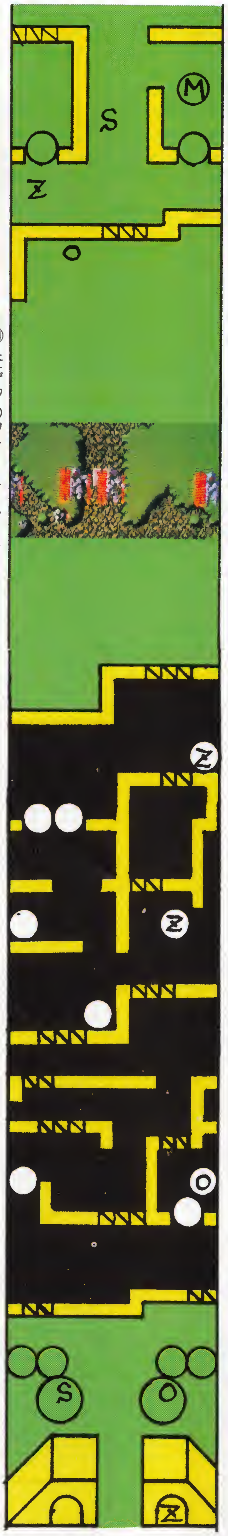
⑩ 絶望の門の門番、ゼバブ登場。ここにはトロルが4人もいる。



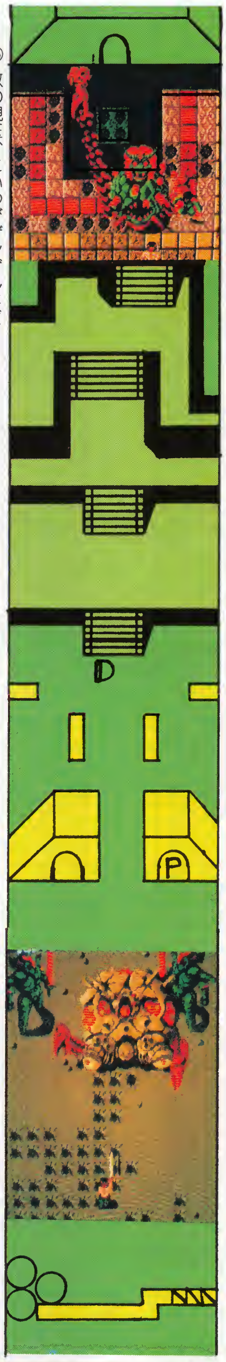
⑪ ちびっこいイゼブフォにも油断できない。上の方には「目」アイテムだ。



⑫ 暗黒の門の門番。パラドックス登場。



⑬ モデアのフォーメーション攻撃！



⑮ 敵の親玉、こいつがザンゲルドだ!!

⑭ 怒号の門の門番は再びヤーガーだ。

て来るのはイゼブフォです。強くありませんが、うっとうしいです。

2面の大将はラルビです。こいつは弾をはきながら、プレイヤーを追って来ます。剣で弾をはじき返しながら、画面を大きくまわり、手投げ弾を頭に数発あてると死にます。他の部分や手投げ弾以外は効きません。

ブェリーは移動しつつ、射程の長い弾を大量に出して来ます。弾の方向を見切って殺しましょう。

3面の大将はゼバブ。攻略はヤーガーと同じですが、大量に弾を吐いてくるので、剣ではね返すか、うまくよけて手投げ弾を当てて下さい。

よろいを着たモデアには、バズーカやマシンガンは効きません。手投げ弾か剣で刺し殺して下さい。ブーメランも効きます。

4面の大将はパラドックスですが、こいつにはなぜか、マシンガンが効きます。もちろん手投げ弾も効きます。

最後にザンゲルドですが、これもやはり大量に手投げ弾を当てないと死にません。1人用ではかなり苦しいけれど、倒すことができないわけではありません。

武器の選び方

武器の選び方ですが、だいたい始めはバズーカで、あとは剣で、という感じです。剣は先号の説明とちょっと違うものとなっていて、常に弾が射てます。振り回していればほとんど無敵です。ちなみにボタンはほとんど押しっ放しにしていてかまいません。

大将と戦う時は、だいたい手投げ弾ボタンを押しっ放しにして、ザコが来たらそちらをねらい、もう一方のボタンを押す、という感じがよさそうです。

さて仲間われについてですが、怒号層圏では、仲間を殺すことが出来なくなって…いません。パワーアップした手投げ弾で殺すことができます。

アイテムは多彩

アイテムについて補足説明します。

地震を起こしている間は、地上物は壊せず、またスクロールしないので、あまり画面上方へ行かない方が良いでしょう。

エンゼルにふれると、ヨロイが出て来ます。エンゼルは画面から出てしまっても、また戻って来ることがあります。

「目」のアイテムを取ると、画面内にもしも武器がかくれている時には、その部分が、しばらく白く光ります。

アイテムなどは、ゲームの状態によって出方が変わるので、マップとちがう場合もありますよ。ではがんばって。

（ECM－APAPA）

CONTENTS

大特集 コナミ なんだ？



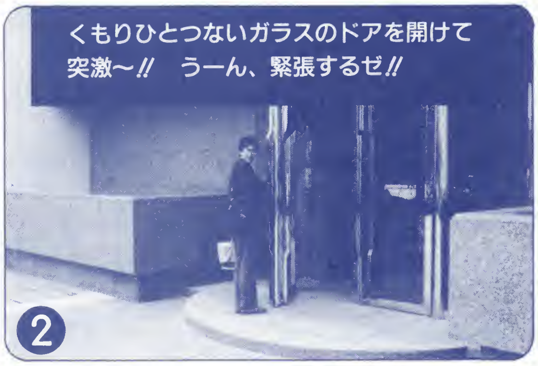
コナミ特集

おたやんの君達に代って行ってきたぞ

コナミ突撃レポート



わずか18年でこのビルかぁー。若さとスマートさがたっぷりと…



くもりひとつないガラスのドアを開けて突激〜!!　うーん、緊張するゼ!!

2



ポートライナーに乗っていざコナミ本社へ!!

1

スピンする巨大な筐体の体感ゲーム、ウェック・ル・マン24を開発、センセーショナルな話題と共にボク等の目の前に送り出してくれた『コナミ』。グラディウス、サラマンダ、ジャッカルと次々とヒットゲームをつくってきたコナミ。新しいロゴマークと共に、会社のシステムが新しくなったコナミ。そのコナミの新社屋が、8月神戸ポートアイランドに完成したゾ。そのビルの中には、コナミの頭脳や心臓部があるそうだ。

みんな！　コナミの新しいビルはどんな所か知りたくないかい？

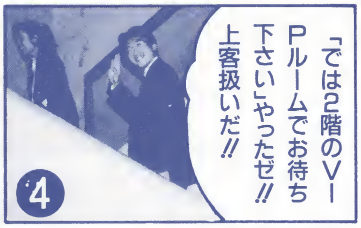


ゲ、ゲ、ゲーメストですぅ…

3



おたやんです。偉い人とお話するのは疲れます。でもガンバルぞ。



「では2階のV-Pルームでお待ち下さい」やったぜ!!　上客扱いだ!!

4



熟年のシブさがにじむ竹内次長



上月部長さん

本誌を見て「いいじゃない」と言ったか不明。

二人の偉い人

さすがに若い平均年齢26

朝から天気はすぐれなかったけど、おたやんの心は日本晴れ、と期待に胸を膨らませて、神戸にあるコナミソフト開発ビルに向かった。

東京からひかり号で約4時間、神戸着。三の宮からモノレールに乗り、北埠頭で下車、すぐ目の前に白い10階建てのビルが建っている。外からのぞくと、ロビーはホテルのようだ。

「ファッションビルデザイナー」が遠方から見学に来ると言われるだけあって、港町神戸にピッタリマッチしていて美しいんだ。

このビルの中で働いている社員の皆さんは、平均年齢26歳だって。さすが若い社員の皆さんが多い会社、駐車場にはでっかいオートバイがずらっと並んでいたよ。

案内役はかわいい美幸さん

受付を通ると、私達を迎えてくださったのは、開発部長の上月景彦さんと次長の竹内泰太郎さん。エラ〜イ人に囲まれて、私はコチンコチン…。

VIPルームに案内されて、ますます緊張。ひと息ついた時やってきたのは、企画担当の山田美幸さん。(かわいいんだ、この人。ファンクラブ作っちゃおうかな)本日の私のお相手です。

ではさっそく、社内を案内していただきましょう。



では今からコナミ内部を案内いたしまぁーす



エレベーターで10階までひとっとびだ。

10F



オフロは10階にあります。女性入浴中の看板を見て喜んでドアを開けたけどだぁ〜れもいなかった。



オフロの中のサウナ室。た〜っぷり汗をかいてくれい。



研究開発に疲れましたので、これから休ませていただきます。



へ、おばんどす。あ〜やっぱりタタミの部屋はおちつくなぁ。



よくわからないだろうけど、ここはベッドルーム。ついしまりのない顔をしてしまう…(何を考えとる!!)



トレーニングルーム。何故こんな部屋があるのか？　頭を使って仕事をしたら、体も動かさないとね。

10F…ホテルと同じ施設が……

まずエレベーターで10階へ。10階は、トレーニングルームとサウナ。仕事の後は器具を使ったトレーニングルームで体を鍛え、サウナで汗を流す。さっぱりした後は洋室のベッドに横になる。

そうです。この階は、ホテルそのものなんだ。ベッドから落ちやすい人のために和室もちゃんとあるよ。そしてどこの部屋からも絵はがきのようなすてきな景色が眺められ、心をなごませてくれる…。

感激！

なぜって？　開発者って普通夜も昼もなく仕事をし、疲れれば床の上に転がって寝る。そんな生活があたりまえじゃなあい？　コナミもこのビルが出来る前はそうだったんだって。それを見かねた社長さんが、ゆ〜〜っくり体を休める社員のための施設をつくったってワケ。こんな心配りが、ヒットゲームを生み出す原動力につながってくるんだなー。

9F…なにやら秘密めいてるゾ

9階は、カードを持っている人じゃなければ入れないんだ。ロックシステムと呼ばれている。会議室にミーティングルーム。

うーん、なるほど。極秘の企画は、この階から進むんだね。

8F…リビング・スペースか!?

あ～あ、お腹すいた～、とやってきたのがこの8階の食堂…。オーッと、すでになぁ～んにも残ってないや。グッスン…。（お腹へったよ～。）

次に入ったのが巨大な和室。生け花などに使用されるそうです。私も心をおちつけて…ダメだ、こりゃ!?

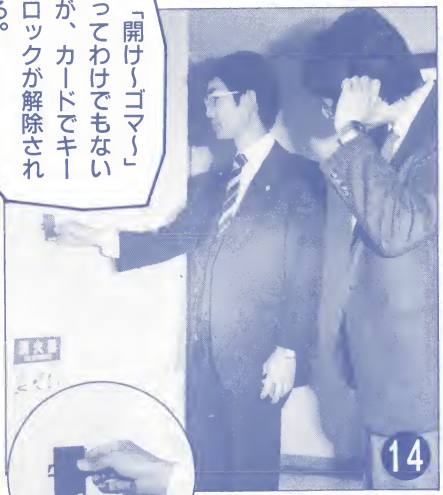
小さくてもパワーのあるBOSEのスピーカーが映えるのは、オーディオルーム。くつろぐ部屋かな？と思いきや、置いてあるレコードはコナミVGMレコードだったりする。VGMもこんな部屋で聞くと大迫力だろうな、やっぱり…。

9F

ロックシステムの9階は、ここの受付を通らないと入れないのダ!!



13



14

「開け～ゴマ～」ってわけでもないが、カードでキーロックが解除される。

15

ほら、こ～んな感じでカードを近づけるのよね。



16

ありゃー、私のことで叱られているのかな？（なーんちゃって）会議室です。

8F



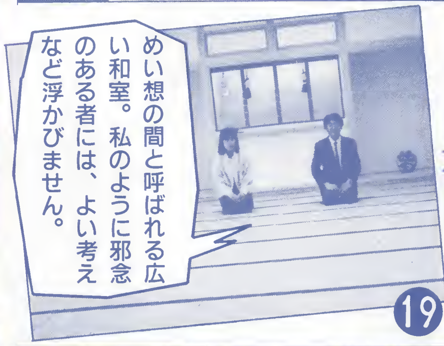
17

「あーあ、琴ケ梅負けたよ」食堂でくつろぐ2人です。



18

食堂にもWEC LE MANS24のポスターが!! 気合い入ってるなぁ。



19

めい想の間と呼ばれる広い和室。私のように邪念のある者には、よい考えなど浮かびません。



20

オーディオルーム。では、さっそくコナミVGMVOL1を…。広い部屋で聞くVGMも格別です。

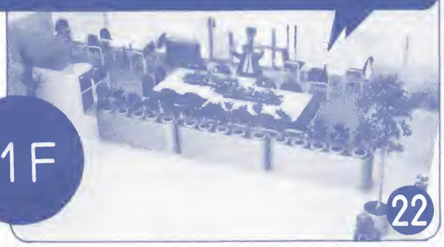
7F



21

Don't Enter!! ここからはあなたでもダメ!! そ、そんなぁ～（ガードはめっぽう堅いのだ）

1F



22

やっほ～い、ここは近日オープンの社内カフェテラス。デザインがとってもGood!!

7F～4F…破れるか!? 開発室のドア!!

最上階から降りてきて、ついにこのビルの心臓部、開発部にやってきたゾ。いざ出陣じゃ～。

「あの…」「ん!?」「ここからはダ～メッ!!」……ぐわぁ～ん、そ、そんなバカな!? なんで私は東京から来たの？「ええ～い、それでも私は…」と、ホントは言いたかったが…。残念!! 無念!!



23

今日はどうもありがとうございました。うーん、くたびれたぜ!!

楽しかった時は過ぎ…

ああ、楽しかった。開発室に入れなかったのは残念だけど…。それにしても、このビルは本当に開発者のことを考えて造られているなぁ。コナミから次々とヒットゲームが出るのも分かるよ。

（おっと、ちなみに1F～3Fはお客さま用のスペースになってるんだよ。）

帰りのポートライナーの窓から夕日が見える。あの夕日のように赤く、燃えさかる男たちが開発をささえてるんだろうなぁ、と思いつつ神戸にバァ～イ。

（御旅屋）

開発に11の質問

◆ウェック・ル・マン24◆

Q＝編集部
A＝コナミ開発

「やったろか」から「やったあー!!」までの365日……。

Q 「ウェック・ル・マン24」を企画した動機は？「コナミ・スパイス・レーシングチーム」とゲーム「ル・マン」の関係は？ どちらが鶏で、どちらが卵ですか？

A ポールポジションを超えるドライブゲームを作りたかった。と、同時に、もっと体で感じられるゲームでないと、今の世の中では訴えられないのではないかと、スタッフの意見が一致しました。



スパイス・レーシングチームのサインのあるル・マン24

「ル・マン24」が鶏で、「コナミ・スパイス・レーシングチーム」が卵。ル・マン24が完成に近づいて来た頃、丁度、富士スピードウェイで、C1、C2のGPが開催されるというので、C2でもトップクラスであるスパイス・レーシングチームと協力しました。

Q 企画した時期はいつですか？

A 85年の10月頃だったと思います。

Q 「ル・マン24」の企画・開発にかかわったスタッフは総勢（何部門？ 合計）何人ですか？

A ハード担当2名、ソフト担当3名、音・BGM担当1名、デザイン担当3名、メカ担当1名、本体デザイン担当1名で合計11名。

Q 「ル・マン」のコーヒーカップ状のボディはどのような発想・討議をへて決定されたのですか。

A 回転するということを根本に考えると、最も合理的な形が円となります。

Q 試作品、発売バージョンが出来るまで、どんな試行錯誤がありましたか。苦労話などお聞かせ下さい。

A 一番最初の試作モデルは380度回転するものだったのです。開発担当者が乗って、もう乗りたくないほどに恐かった、という意見が出たため、現状の回転範囲にとどまりました。

苦労・失敗はいろいろありましたが、3つほど挙げますと――

①運搬が大変でした。上部と下部に分割しても、ドアの間を通ることが出来なかったので、段ボールを下に敷いて転がしたり…、いや大変でした。

②難易度の調整。

③最初は、本当に動くタコメーターが付いていたのですが、ゲーム中はだれもメーターを見ている余裕が無いので削りました。



開発のミーティング



「がんばりますよ」と上月開発部長

Q 企画から試作第1号が完成するまでは、どの位の時間がかかりましたか。さらに、現在の発売バージョンが完成するまでの時間は？

A 試作第1号まで…約8ヵ月。発売バージョンまで…約3カ月。

Q 「ル・マン」に小錦が乗っても大丈夫ですか？ スピンしますか？

A 大丈夫でしょう。アンドレ・ザ・ジャイアントの挑戦でも受けてたちますので、どうぞ。

Q 輸出用は特別企画品になるのですか？（サイズ・商品の適応性）

A 国内のマシーンも輸出用のマシーンと基本的には同じです。

Q レースものという観点からみて、画面づくりに、どんな工夫がなされましたか。

A 御存知の様に、ル・マンは耐久レースで、同じコースを何周も回るものですが、現実のレースに合わせて仕→夕方→夜→朝→仕という時間の流れを背景で表現しました。

Q 音の面では、どのような点に一番気を使いましたか。また音の面のセールスポイントとは？

A 加速音、ブレーキ、タイヤと道路の摩擦音など、できるだけ忠実に再現することを心がけました。BGMもステレオでガンガン鳴っているので、音全体を体で感じてほしいですね。

Q 完成のときの感激を一言で言えば…。

A A：やったぁー!!

B：やっと終わった、これで飲める。

という訳で、大いに乗りまくって下さい。



◀開発と連携プレー広報樹下課長

ボクがベスト社員
——大ちゃんの24時間営業日誌

ジャカル太田

元気かなー。ボクは元気だ。コナミファンの君に代って、ボクがコナミの一日社員となった。今夜、じゃなかった、本日は最高！かな？



先輩を待つ身はつらいなー。だって寒いんだもん。



「行きたくないなー」って感じの松浦さん。「ダメですよ。行きましょ」と説得するボク。



いざ出勤。



「松浦さん、落着いて！ボクがついてます」



ラッシュかあー。入れるかな？

地獄の朝

その日はなんと快晴だった。ボクの心も晴ればれとしていた、と言いたいところだったが、ホントのところは憂うつだった。

なぜって、このボクがコナミのトップ営業マン、松浦さんにお伴して廻わらなければならないからだ。それも24時間体験入社だって！ 困ったなー、というのが正直な気持ちだった。

「まだ眠いのに、どうしてこんなことになったの」という言葉を、頭の中で何度も繰り返しながら、ボクは早朝6時50分、大井町駅に着いた。いつもだったら、6時50分といえば、ボクにとっては深夜とは言わないけど、まだ午前3時位の感じなのだ。一番熟睡している時なのに…。

でも、泣き言を言ってばかりいても仕方がないな、と観念して、地図を頼りに松浦さんの家を探して歩いた。地図が正確だったのですぐ分かった。

玄関のインターフォンで挨拶した。

しばらく待って、7時30分、松浦さんと一緒に家をでる。京浜東北線大井町駅から国電に乗り、東京駅で地下鉄に乗りかえ、神田神保町にあるコナミに着いたのは、8時20分。ボクらが着いて5分もたたないうちに、課長さん始め全員集まってしまった。

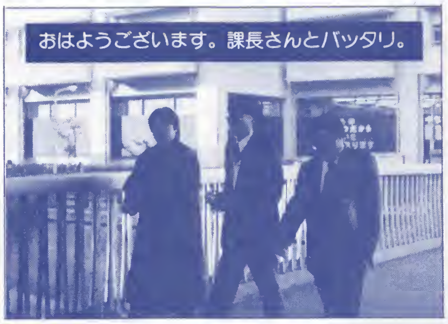
8時45分朝礼、9時全員そろって体操。体操が終わったら、ウェック・ル・マンのミニスピンタイプが届いていたので、それをショールームに、営業部員が運び込んだ。

うーん、朝から忙しい。地獄の朝だ。

ボクとしては、眠くて眠くて何がなんだか、よく覚えていない。



朝のミーティング。ボク監督するヒト。



おはようございます。課長さんとバッタリ。



東京駅で乗りかえ。あと何分？



いやあ座われてよかったですね。先輩。元気を出して下さい。



ウェック・ル・マンを運び込むのもボクらの仕事。



新入社員歓迎？ 記念撮影。



いい天気、のどかですネ、松浦さん。今日は仕事やめにしましょうか。え？ 事務所ここにあるの？



けっこう遠いですネ。もう15分も歩きましたよー。



駅の裏。



東上線志木駅。

ここ埼玉？



「腹へったなぁー」「疲れた？」「次は大宮だよ」



「買って下さいよ」「安くしなさいよ」って言ってたかどうか、覚えていない。



「ウチの有望社員です」いえ、それほどでは…。

松浦さんが杉本常務さんに紹介してくれた。

とにかく疲れるぞ 営業マンはきつい

さあ営業だ。といって、正直のところボクは喜んだ訳ではない。9時50分、コナミを出て、埼玉県志木市にあるゲームセンターへと向かった。

池袋駅から出る東武東上線はラッシュ時を過ぎているということもあって、ゆったりと座れた。うれしいナ。つい松浦さんと顔を見合わせ、ボクはニコリと笑った。

志木駅を降り、すぐかと思ったら、そんなことはない。20分も歩いた。でも、疲れたなあー、なんて言っちゃいけない。(あたりまえか。)文句を言わずに歩いた。

そこは、ショッピングセンターなどの屋上に、たくさんのアミューズメントルームを持つ大幸産業さんの事務所だった。

ボクもちょっと固くなったけど杉本常務さんがにこやかに話し掛けてくれたので、緊張感は消えた。

杉本常務さんとコナミの松浦さんが商談を始めた。ボクには全く分からない業界用語で、ウェック・ル・マンの取引の話をしている。両方とも真剣だったな。

商談が終わると、杉本さんはアミューズメント産業について、いろいろとていねいに、やさしく話してくれた。

その時はすべて興味をもって聞いたんだけど、やはり一番印象深かったのは「約束したことは絶対守る」という言葉だった。まあ、ゲーメストの読者の皆さんも約束を守るようにネ！(自分が守れって？ すみません。)

午後1時、松浦さんと志木で食

事。ボクはスパゲッティのナポリタンを食べた。

1時30分、志木を出発、川越経由大宮へと向かった。

2時23分、大宮着。3分ほど歩いて、ゲームセンターいずみに着く。

社長さんが松浦さんと臨時社員のボクを心良く迎えて下さって、店内にあるゲーム一つひとつをとりあげて、このゲームは値段の割にインカムが良いとか、あのゲームは値段の割に良くないとか教えてくれた。やっぱり商売って、数字がでるから大変だなあ、インカムのあがらないゲームを売ったら営業マンはつらいなあ。どうやって言えばいいのかな、なんて思った。

約1時間ほど話して、午後3時20分、GCいずみを出た。

松浦さんは大宮の他のゲームセンターに、次から次へとボクをつれていってくれる。さすが、松浦さん、ボクが覚え切れないほどの(結局は全部覚えちゃったけど)ゲームセンターを知っていた。

5時30分、コナミ帰社。

このようにして、ボクの営業活動は一応終わったんだけど、正直な感想――。

営業マンは疲れるだろうなー、ということ。ボクは疲れて死にそうだ。

松浦さんの言うところでは、買ってもらえるまで、とにかく何度も足を運んでお願いに行くんだそうだ。品物だけでなく、その努力も買ってもらわなくちゃ、と言うんだけど、それにしても、今日1日の移動距離は100キロは軽くあった。



ハイ、記念撮影。明るいお店だよ、ゲームセンターいずみ。



ようこそ大宮へ、だって。歓迎されて大宮着、2時23分。

まだまだあるのかお仕事は…

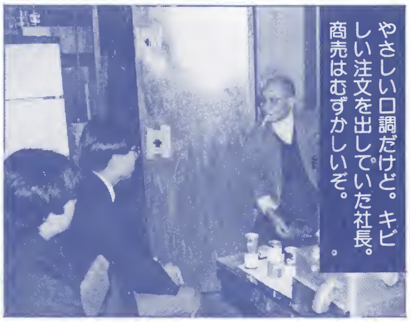
外でお仕事をしてきたから、これでオシマイかと思うと、そうじゃない。デスクワークという仕事があって、その日の営業日誌をつけたり、見積書をつくったり、結構忙しいんだ。

全部終わったのが7時半過ぎ、8時から新入社員歓迎会ということで、近くの居酒屋で一杯やったのだ。

松浦さん、皆さん、ご苦労様。という訳で、君のオトウさん、おかあちゃんも、そうやって一生懸命働いているんだよ。(ゲームをやり過ぎて)親をいじめちゃダメ(とシミジミ思うボクでした)。







やさしい口調だけど。キビしい注文を出していた社長。商売はむずかしいぞ。



報告、打ち合わせをする松浦さんと課長さん。









(ちょっちょっとボクのコップには入ってないよ)



「言いたかないけど」って、後でたっぷりしぼられたボク。(疲れたなー)



ここに40円
切手をはっ
てください

101-□□

東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

株式会社　新声社

ゲーメスト編集部

「シールハイク」係

(ふりがな) お名前	年齢　(　　)才 性別　(男・女)
ご住所　〒□□□-□□　電話(　　)	
①小学(　)年　②中学(　)年 ③高校(　)年　④大学(　)年 ⑤社会人　⑥その他(　)	
気に入ったお店の名前	

キリトリ線

ここに40円
切手をはっ
てください

101-□□

東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

株式会社　新声社

ゲーメスト編集部行

(ふりがな) お名前	年齢　(　　)才 性別　(男・女)
ご住所　〒□□□-□□　電話(　　)	
①小学(　)年　②中学(　)年 ③高校(　)年　④大学(　)年 ⑤社会人　⑥その他(　)	
希望する商品の番号	

◆ GAMEST ニューイヤープレゼント ◆

◆この葉書のアンケートに答えて下さい。答えていただいた方の中から抽選で88ページの賞品をさしあげます。(表側に希望する賞品の番号を忘れずに記入して下さい。

Ⓐ：ゲーメストは，どこでお買いになりましたか？
①書店　②ゲームセンター　③その他

Ⓑ：１番おもしろかったコーナー名

Ⓒ：おもしろくなかったところは？

Ⓓ：あなたの好きなゲーム名は？

ゲーメストの攻略法について――

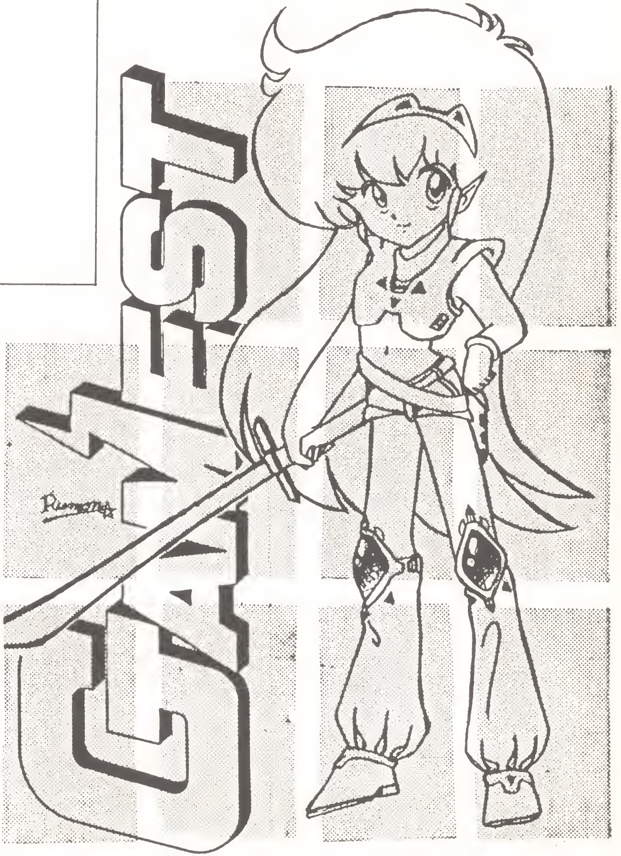
㋑役に立っていますか？
①役に立っている　②役に立たない

㋺役に立っている人は、どんなふうに役に立っているか具体的にゲーム名を入れて書いて下さい。

キリトリ線

キリトリ線

シールハイクの感想と何か意見を一言。



きれいにはった方が何か当る可能性が強いかも
色をぬるのも一つの手だ！

コナミ特集

ニューゲーム

カタログで語る

これがコナミゲームだ

あのグラディウス、サラマンダ、そしてウェック・ル・マンと立て続けにヒット作、話題作を提供し続けるコナミ。数々のVGMでゲーマーを魅了するコナミ。君たちの熱い想いと挑戦を受けて立ち、発展してきたコナミゲームを、いまカタログと共に語ろう。

フロッガー＝BGMも多彩



「♪～迷子の迷子のカエルさん～あなたのおうちはどこですかぁ～♪」

4方向レバーを使って、カエルを川のむこうの巣穴までかえらせてあげるゲーム。キャラクターもカワイクてBGMも多彩。思わず「しろつめくさの花が咲いたら、さぁ行こう～…」などと歌いながらプレイした人もいるんじゃない？（僕だけだったりして。あ～恥ずかしい。）

（赤斑邪鬼）

アミダー＝陣取りゲーム



アミダ状の線の上を、自分のキャラクターと敵の土人やゴリラなどが行ききし、自分は画面内のドット（点）をすべてとると、1面クリアである。

1つのわくごとに、それぞれ配点があり、一種の陣地取りゲームとも言えた。

敵の動きが、ほとんどアミダーの通りなので、それらをうまくかわしながら、きわどい作戦を立てられる所に、このゲームのおもしろさがあった。

（伴北）

プーヤン＝母ブタは強かった



オオカミにさらわれた小ブタを助けに、母ブタが大活躍。

操作は2方向レバーなんだけど、上下にしか動かない。このへんなんかは目新しかった。ボタンで、母ブタが弓を射つ。

敵のオオカミは、風船で上から下に、下から上へと攻めてくる。そして弓を自分らが持っている盾で防御する。弓を連続でかわすのを見ると、なかなかおかしい。

そして、このゲームで取り入れられていた最高のアイデアは、肉を投げるとオオカミが風船を手ばなして落ちてしまうというもの。このアイデアはなかなかよかった。

（ゆ）

タイムパイロット'84



このゲームはもちろんタイムパイロット'83の続編であるが、ただの続きではない。目新しいフィーチャーが追加してあったんだ。

まず大きく変わったのは画面に上下関係がなくなり、街を上から見おろしている様な画面構成になっていたことだね。ある所にミサイルを打ちこむとでてくる隠れキャラクタがあったり、自機が誘導ミサイルを打つことが出来るというのが快感だったね。'83の続編とは言っても独特の雰囲気を持ったゲームだったね。

（慶一郎）

ロックンロープ＝スリル満点



このゲームはすごく完成度の高いゲームだったと思う。ここでいう完成度とは、ゲームの内容、SOUND、キャラクターの3つの要素がバランスよく作られていたということだ。

内容は、幸運の鳥をつかまえるために、ジャングルや秘境を探険するというもの。あらかじめコースが決まっているのではなく、自分でロープをはってコースを自分なりに作って行けるのがとても嬉しかったね。そして、敵キャラがワニとライオンで、フラッシュライトをつけると怖がって、ちぢみあがってしまう(何度もやると慣れてしまってあまり怖がらなくなる)のも良かったし、BGMの出来ばえもグッドのスゴイゲームだった。

（慶一郎）

Qバート＝シンプルで難しい



もともとの開発は、米国の"ゴッドリーブ"という会社なんだけど、日本ではコナミが売ったんだねぇ。

3次元フィールド上にいる"キューバート"を、X字レバー（よーするに、8方向レバーでななめにしかはいらない）で動かし、ピラミッドのタイルの色を、変えるというシンプルなものだ。

ゲームのスピードが比較的遅いので、レバーを入れる方向を考えるひまがある。これぐらいでなきゃ、初めてやる人は難しいかもね。でも上級レベルに行くと、驚ろくほど厳しくなり、2度ぬり、3度ぬりなんてのもでてくる。

転落して、「ぶちゅっ」とつぶれる音がリアルだった。

（アイキャー）

ジャイラス＝がむしゃらに撃つ



コナミのゲームにしては比較的難易度が低い方のゲーム。

ゲームは基本的なシューティングゲーム、ひたすら撃ちつづける…といっても、がむしゃらに撃てばいいってわけではないのだよ。敵の編隊を、まとめて全滅させるとボーナス点がもらえるのだ。こういうテクニカルな配点は点数に意味が出るので大変いいと思う。

敵の出現位置を予想してうちくずす。おもしろいどころか、思わず感心してしまう。ゲームフィールドが回転軌道というのも、すばらしい。

（アイキャー）

ジュノファースト



画面を見て、最初に思ったことは「やたらキャラクターが小さいな〜」。ジュノファーストの第1印象はこれだった。

シューティングゲームならば、やはりキャラが大きい方がいい。その方が撃った時の快感がより味わえるからネ。キャラが小さいと、敵に当たったかどうかが見えにくい。このゲームの場合、敵が死ぬ時は、幸いにも分裂して「ああ当たったな」と分かるのだが。

あともう一つ、キャラが小さい割に、判定のチェックが厳しい！と思ったな。

数秒間画面上から消えるというパワーも、初心者には使いこなせなかったのでは…。

（アイキャー）

ハイパーオリンピック



過去に出た、数々のコナミ名作の中で、これ程までに過激で、全国にハイパー旋風を巻き起こしたゲームはなったのではないか。

当時、ロサンゼルス・オリンピックを真近にして開催したハイパーイベントがダメ押しとなり、他のゲームを圧倒した。その時期、このゲームは常にヒットゲームのベスト1の位置をマークしていた。

ゲーム内容は、オリンピック正式6種目からなるものでプレイヤーはオリンピックの参加選手の1人となるわけ。

種目は100m走、幅跳び、やり投げ、110mハードル、ハンマー投げ、走り高跳びで共に、ランボタンをいかに速く押すかで勝負は決定する。

4人同時プレイができるということも、我々を熱くさせた、大きな要素だった。

（伴北）

メガゾーン



とにかく難しい!! ゲームそのものは縦スクロールのシューティングゲーム。パワードットを数個集めるとメガサインというパワーアップキャラになる。ストックがある時に、これを取ると、ストック機が画面上のプレイヤー機に合体し、3倍パワーアップになるのだ。(敵に当たるとパワーダウンしてしまう)

プレイヤーにとっては、動きの遅い自機に対して、敵が速過ぎるという印象を持ったゲームであった。

音楽はすばらしかった。

(アイキャー)

タイムパイロット



タイムパイロットは、あのゼビウスのほんの少し前(1982年の12月頃)に出たゲームだ。

自機は8方向レバーで、360度回転できる。そして、敵機をある程度やっつけて、大型機を撃墜すれば面クリア。途中でパラシュートを救助すればボーナス点。また、編隊をすばやく全滅させればボーナス点。

面には西暦何年とついていて、1910・1940・1970・1984・2001で、それぞれ敵の攻撃も違ってくる。2001年のUFOは強かった…。

(ゆ)

バッドランズ=復讐ストーリー



コナミ初のレーザーディスクゲームは、このバッドランズ。マッドマックスばりの復讐ストーリーなのだ。

〝突如として、おたずね者軍団に我が家を襲われ、妻子を殺され、自らも深い傷を負った主人公。仇(かたき)をうつため、さすらいの旅へ出発したのだった。こんなような感じかな。

行く先々には、おたずね者以外に、サソリや恐竜(なんでだろう!?)が待ちかまえている。ラストシーンには、ボス〝ランドルフ〟との一対一の勝負。ヤツの飛げるコインが地に落ちた時に、撃てっ! ボタンひとつでゲームが出来る。この単純さはなかなかのものだと思う。

(アイキャー)

ハイパーオリンピック'84



前年度(83年)に、大ヒットしたハイパーオリンピックの第2弾として登場したが、パート1程の大人気は得られなかったようである。

パート1の時は、こすり等でボタンが痛むことがしばしばあったので、ハイパー'84では、ボタンを少し高くしたり、速押し以外に、タイミングを必要とする種目を繰み入れたりして、工夫がこらされていた。

(伴北)

新入社員とおるくん



とおるくんは新入社員。今日は愛しのみゆきちゃんとのデートの日。心ワクワク、気持ちソワソワ。もう仕事なんか手につかない!

ところがどっこい、げっちょんちょん。悪山課長ににらまれて、定時になっても帰れない!

「こーなりゃ脱走だぁ〜」

とおる君の武器は、その鍛え抜かれた頭から繰りだすヘッドバットをはじめ、ヒップアタック・ボール・肉・ドア等盛りだくさん。さあ、急げとおるくん! 男になるんだ!

…かくして、数々の敵をなぎ倒し、みゆきちゃんと楽しいひとときを過ごしたとおるくんが、次の日会社に来てみると…。

もう自分の机はありませんでした。

(チャンチャン)

(赤斑)

ロードファイター



カーレースをテーブルタイプにおさめた感じで、なかなかスピード感があるゲーム。

自分の赤い車(コルベットスティングレーをモデルにしている)を2方向レバーと2ボタンで操作する。レバーは左右移動。ボタンは左がLOWギア、右がHIギアに対応している。そして燃料がきれる前にチェックポイントにつけばいいというゲーム。

自車が敵の車に当った時に自車がかたむくけど、カウンターをあてれば(右にかたむいている時は右にレバーを入れる)立ち直れる。

それにしても、工事現場や、ドラム缶を落としてくるトレーラーや、幅寄せしてくるポルシェには腹が立ったね。

(朱)

イーアルカンフー



主人公のウーロンは16の必殺技を持っている。技のかけ方は8方向レバーと2つのボタンの組み合わせでできる。

敵は11人。それぞれ1対1の対決である。ウーロンと敵にはそれぞれ体力（?）があって、攻撃をくらうと一つ減る。8回攻撃をくらうと死ぬ。

自分がダメージをくらわずに敵を倒せばパーフェクトボーナス。

（ゆ）

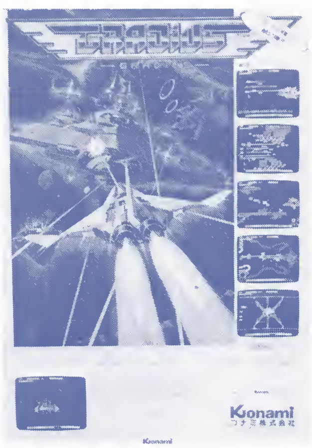
ツインビー



2人同時プレーも可能、合体技も可能。楽しい楽しいシューティングゲームだね。スパイス大王（え？ 僕のことじゃないよ）が率いる敵たちをやっつけるんだ。パワーアップベルで、スピードアップしたり、分身したり、バリアーをつけたりできるんだ。このゲームは、こすりじゃないと疲れるよー。でもボタンはこすっちゃだめなのよね。

（すぱい大和）

グラディウス＝コナミ最高の名作



グラディウスは、コナミゲームの中でも1、2を争う名作だ。

グラディウスの特徴としては、なんといっても音楽が真っ先に挙げられるだろう。効果音も抜群で、私としては特にレーザーが要塞にあたっている音がなんともいえないほどの快感だった。

次の特徴としては、やはり全く違った面を持っていたということと適度の難しさ——それがこのゲームをいっそう奥深いものにしていた。

実にバランスのとれた、いいゲームだ。

（鈴木　炎）

RF—2



このゲームの本当の名前はレッドファイター2と言う。人によってはロードファイター2と感ちがいした人がいるだろう。なかなか面白いパターンのレーシングゲームだ。

ゲームの内容は3Dのロードファイターをイメージしてくれればよいでしょう。面数は合計7面あり、7面は最終面のデモのみ。何と言ってもパターンなので、回数を積めばだれでもクリア出来るのではないでしょうか？

（REO　Y・Y）

グリーン・ベレー



このゲームは、RF—2やツインビーと同時期に発表されたゲームだ。

主人公はゲリラ戦のプロで敵につかまった味方を、数々の攻撃をかわして救出するという目的で、ここシベリアにやって来た。

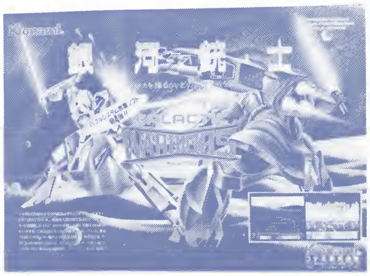
この敵の攻撃がくせ者で、多種様の武器を使ってくる。

もちろん自分も武器を使えるけど、決まった敵を殺さないと出てこない。特に白コートのおやじには気を付けろ！

それにしても、このゲームは難しかったなあ…。

（阿部）

ギャラクティック・ウォーリアーズ



ツインビー、グラディウス、RF—2に続く、バブルシステムの第4弾。

ゲーム内容は、イーアルカンフーのロボット版と考えてもらえればいい。

スタート時に、プレイヤーは3機あるマイロボットのうち、プレイ用に1つをえらぶ。あとは選んだロボットで永遠に戦い続ける。

試合開始!! 6つのステージに待ちかまえる、強豪達をぶちのめすのだ!! 意表をついたのがラストの6ステージ。なんと色違いで、プレイヤーのロボットと同じタイプが相手なのだ!!

すてがたいのが、各ステージ＋（プラス）αのサウンドだぞ!!

（アイキャー）

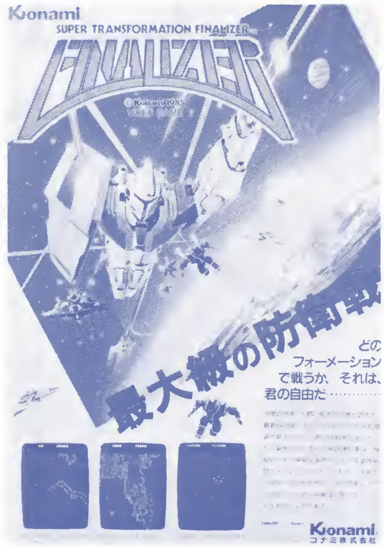
ファイナライザー

このゲームは縦スクロールタイプのシューティングゲームだったんだけれど、自分の武器が選択出来るという点がとてもよかった。

選択も右手と左手という具合いに2つの武器を付けることが出来るというのがＧＯＯＤだったね。

武器には、普通のショットガンからロケットパンチ、楯、花火ガン（弾がしばらく進むとひろがってくれる）などがあった。

（慶一郎）



マンハッタン24分署

君は、正義に燃えるポリスだ！　脱獄囚達から市民を救え!!…とばかりにパトカーから降りたのはいいけど、このゲームは本当に難しかった。

なんといっても、敵の弾に対するポリスの当たり判定が異常に厳しいことがその理由にあげられるだろう。（敵の弾が足下をかすっただけでやられてしまうこともあった。）それだけに、難関を脱出したときの感動は忘れられない。

（御旅屋）



Mr.五右衛門＝感動だぜ、花吹雪

とにかく、怪盗の五右衛門が金のしゃちほこを狙って盗みを続けるといったゲームストーリーが新鮮だった。敵を倒す手段は2通りある。きせるで打ち倒す方法と、何か物を取った時に（ひょっとこの面など）それを投げて敵を倒す方法だ。この方法で敵をまとめて倒すと点をかなりかせぐことができる。

初めはかなり難しいゲームだと思ったが、敵につかまって、一時的に動けなくなることさえなければ、だんだんうまくなってくるものだ。苦労してやっと金のしゃちほこを取った時は、花吹雪が舞ってなかなか感動したものだ。

（ＺＥＮＪＩ）



サラマンダ

横と縦、交互にスクロールするというなかなかおもしろいシューティングゲームだ。ちまたでは、グラディウス第2弾ともいわれています。細胞、隕石群、炎などバラエティにとんだ面がそろっています。それにしてもムズい！　ムズいんだよ、これが!!　はっきりいってマニア向けのゲームでしたね、こいつぁ。怒りを爆発させろ!!

（すぱい大和）



ジャッカル

このゲームは'86年に出たばかりのニューゲームだから、みんな名前は知っているだろう。

2Ｐ同時プレイの戦闘ゲームだ。4段階パワーアップのミサイル（手榴弾）と、マシンガンで進んで行くのだ。先に進むこつは、まず正確なマップと、どこでどの敵がどのような攻撃をしてくるのかを覚えることである。パワーアップの最高の4方向炸裂弾を持っていれば（死ななければ）かなり楽ではないでしょうか。

ナムコのガントレットみたいに、2Ｐ同時プレイでやった方が簡単だという噂もありました。本当かどうか確かめてみるのもよいでしょう。

（ＲＥＯ　Ｙ・Ｙ）



ウェック・ル・マン24

コナミの開発陣が気合いを入れて開発し、広報陣が総力をあげてＰＲした体感レーシングゲームだ。

コナミが初めて採用した可動式ボディは左右に回転、横Ｇ、ショックなどもスリリングに味わえる特殊機能を備えたもので、君にレーサーの気分を味わってもらえるはずだ。

ゲーム内容は前号（4号）でくわしく紹介しているので、そちらを見ていただき、ここでは簡単にふれておこう。

コースは、ル・マン24時間レースで、アップダウンがあって、実際の走りに近い爽快感が得られる。背景は昼から夕方、夕方から夜、夜から朝へと変化している。まさに24時間レースそのものだ。

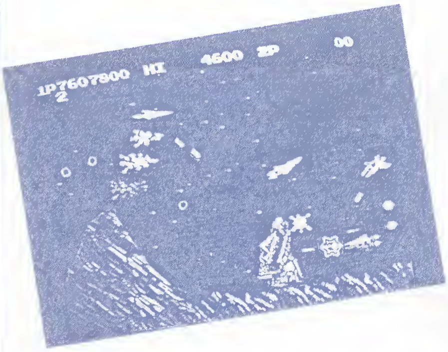
（ゆ）

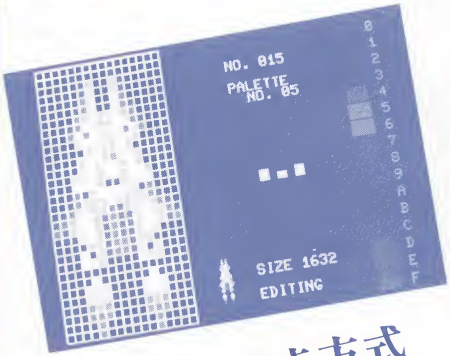


これぞ究極のニューゲーム!!

グラディウス、サラマンダに続くゲームはこれだ!!

リベンジ・オブ・モアイ





驚異の減点方式
☆☆☆☆☆

ストーリー

ビックバイパーとロードブリティッシュがサラマンダ軍を壊滅。宇宙に平和が訪れたかに見えた。しかし、サラマンダ軍の本体はゼロスフォースではなかったのだ。影の支配者である彼は星が爆発する寸前にカプセルで脱出していたのだ!!（サラマンダの最後の画面をよく見るとわかるよ。）そう、彼の名はモアイである。

彼は生まれ故郷の地球へと向かった。今でこそ地上は人間が支配しているが、元来地球はモアイのものであった。それが、彼が宇宙へ移民を始めた時に人間に占領されてしまい、わずかに残った同志たちもイースター島に封じ込められてしまったのだ。

何も知らない彼は地球に帰ってきて驚いた。仲間がいない…。やっとの思いでイースター島で仲間をみつけ、占領のこと、そしてビックバイパーとロードブリティッシュを操るのは人間だということを聞き出した。

彼は怒りにふるえた。「どこまで俺達を苦しめるんだ!! 人間達め!!」……そして彼はモアイ族の繁栄のため、自ら戦闘機MO・X707に乗りこみ、人間への復讐を開始したのだ!!

ゲーム説明

今回のゲームは今までのものとはかなり違うゾ!! なんといっても「自分ではなくて、敵がパワーアップする」というのが新しい。

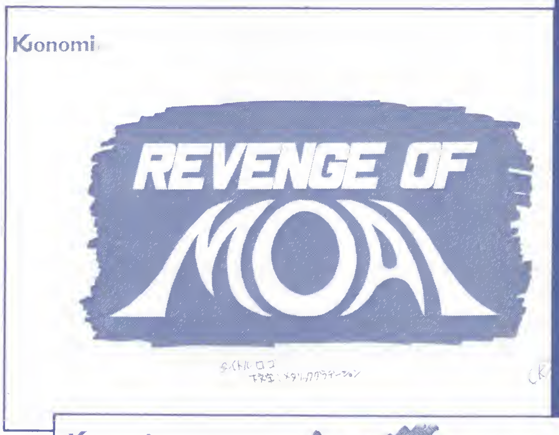
プレイヤーは自機を2方向レバーで操作します。移動は前後のみで、自機はつねに飛びはねています。レバーを中立させると、その場とびをします。（ナムコのホッピングマッピーのような感じ!?）

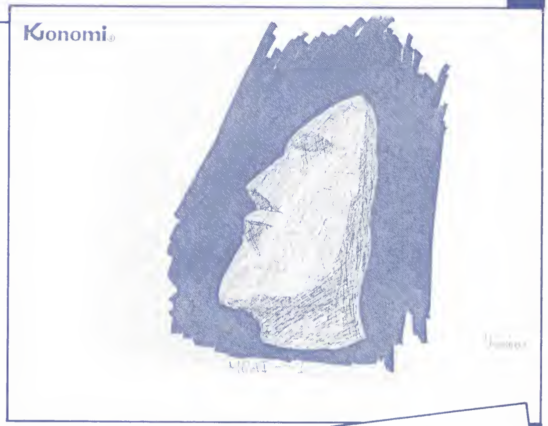
自機を操作して、せまり来る敵「ビックバイパー」と「ロードブリティッシュ」をイオンリング砲で倒しましょう。3つのボタンで上段、中段、下段の攻撃ができます。

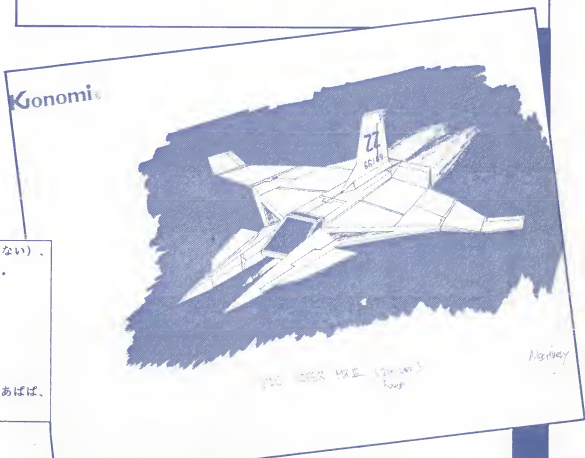
自機が一定のダメージをうけると、敵がパワーアップします。ダメージが最大になると、敵の総攻撃にあい、自機を1機失います。

得点システムは、業界初の「減点方式」を用いています。今の段階ではまだ㊙!! ゴメンネ!!

と、まあ、グラディウスやサラマンダとはずいぶん趣が異なるけれど、けっこう楽しめるゲームじゃないかな!?（発売日未定）







この記事はフィクションであり（ハクションではない）、実在のメーカー・ゲームとは一切関係有りません。

好みプロジェクト・チーム

ストーリー	御旅屋　喜久
開発画面	鈴木　炎
コンテ・ゲーム画面	宇江佐利　蛍
傍観者	太田どかん、いしえむ・あばば、もあいハヤシ

コナミ特集

広報課にズバリ聞きました。

君は知ってるかい？

広報課ってなんなのか

ポスター

イベント

テレビCM

そうそう

いい線いってる

コナミを演出する

ゲームメーカーというと、すぐゲームを作る（開発する）人たちを君たちは連想するんじゃないかな。もちろんそれは外れてはいないんだけど、それだけじゃあない。ゲームを宣伝したり、君たちの大好きなゲームのポスターやチラシ、コナミグッズを作ったりする人たちがいるのを忘れちゃいけない。

彼ら、コナミ営業部広報課の人たちは、そういう仕事をする、いわばコナミの顔——というか演出家なんだ。

そこで今回、広報課で働いている人たちはどういう人たちなのか、一人ひとりにインタビューしてみた。コナミファンを自認するキミなら必読だぞ！

一番のヒットはグラディウス

さっそく、東京は千代田区神保町にあるコナミにおじゃましてきた。

僕たちを迎えてくれたのが広報課課長の樹下国昭さんだ。課長ということで、もっと年配の方かと思っていたけど、意外と若かったというのが僕の第一印象だ。

広報という仕事がどういうものなのか、知らない人も多いと思うので、まずはその辺から伺ってみることにしょう。

——広報という仕事について、具体的に教えてもらえますか？

「やはり皆さんに一番縁の深いのが、コナミゲームのポスターやカタログを作っているということですね。また、テレビやラジオのコマーシャルや各種イベント、テレフォンサービスなどもやってます。」

——そういう仕事の中で、特に代表的なものは何ですか？

「最近の例でいえば、やはり、WEC・ル・マン24ですね。レース場へゲーム台を持ち込んでの発表、それに先日のAMショーへの出展など、イベントとしていろいろやりましたからね」

——コナミの新しいマークについて少しお話を…。

「例えば、青や水色などの色のマークでは、機械的な冷たいイメージを感じてしまいがちですが、もっと人間的な暖かみ、というか、柔軟性のあるイメージを、ということで赤とオレンジのマークにしたのです。社名のロゴの方は、黒では少し強過ぎるのではないかということで、少々色を落としていますけど…」

——今まで作ったポスターの中で、一番ヒットしたのは？

「やはり、グラディウスでしょうね。ポスターだけでなく、ゲームの方もヒットしましたしね」

——それでは、広報の仕事の中で苦労する点は？

「それはまず、実際にゲームを作っている開発とのコミュニケーションでしょうね。ゲームの仕様に変更があった場合など、こちらで作っていた広告と食い違ってしまうこともあるからです。

その他にも、広報という仕事の性質上、広告宣伝費をいくら使っても、その結果として、製品がどの位売れたかとかいう具体的な数字が出ない、ということも挙げられますね」

——では最後に、今後のコナミのアーケードゲームについて、お話しください。

「たとえばグラディウスやサラマンダのようなコナミにしか作れない、面白いゲームをどんどん発表していきたいと思うし、この他にも新しい筐体や体感などプラスアルファの要素を持ったゲームに対しても、どんどん挑戦していきたいと思っていますので、期待して下さい」

どうだったかな。みんなも、広報課という所は何をする所なのか、少しはわかってくれたかな？ 樹下課長さんにはこの他にも、いろいろな楽しいお話を聞かせてもらったけど、最後の言葉、期待する価値、充分にあるよ。

（鈴木）

と時間ありますか？
らせませんから…

—。「あなたはどなた？」では10の質問！



インタビュアー　鈴木　炎

池田孝治さん

ウー、ゴエモンの頭は重かった…。

❶京都どすえ。
❷昭和38年6月23日
❸音楽、ドライブ、それからホラー映画なんかも。
❹61年の4月です。
❺雑誌やテレビの取材の対応などが主です。
❻放送関係の仕事を任せてもらえたことや、ファンレターをもらったときかな。
❼ゴエモンの顔をかぶる役をしたことなどです。
❽インベーダーやポールポジションは燃えました。
❾3周くらい。
❿ソフトの開発がすごくて、とくに家庭用のソフトは胸を張って答えられます。それに、自信を持って仕事ができます。
　ところで、私から皆さんへのお願いなんですが、質問等するときは、なるべく電話は避けてもらいたいと思います。電話はテレフォンサービスをよろしくおねがいします。



白石幸子さん

やりとげた時の充実感が、やっぱり最高かな？



❶横浜市
❷はずかしい年頃です。
❸ウインドサーフィンやスキューバダイビングです。
❹60年の9月頃でした。
❺今はコナミ・キッズクラブ関係の仕事や、Nan？Daの広告などをやってます。
❻ゲーム大会などで、自分達の作ったゲームが楽しまれていたり、ファンの人の声を聞いたりしたときです。
❼やっぱり、AOU、AMショーや、おもちゃのショーについてです。
❽1年位です。
❾1周位かな。
❿個人を大切にしてくれて、のびやかに仕事ができるところだと思います。それに仲間意識が強く、他のメーカーさんと仲がいいのも特徴かな。あとは、女性ということで認めてもらえない部分をなくしてゆきたいですね。

樹下国昭さん

これが自慢です！「酒には強い」。



❶大阪
❷昭和32年8月6日
❸衝動買いかな？　酒には強い方ですよ。
❹6年前位
❺私が仕事をしないでいいように、みんなに仕事をさせるのが仕事かな？
❻子供や友人などから、自分たちのやったことなどを指摘してもらったとき。それからボーナスをもらった時もうれしいですね。
❼AMショーです。
❽ブロック崩しのころだから、かなり古いですよ。
❾1周半くらい。
❿とにかく、コナミというところは広報に限らず、自分にヤル気さえあれば切り開いてゆけるというか、小さな歯車で固まってしまった会社ではないので、自分が中心になれる、やりがいのある（ある意味で）若い会社だと思います。
　これからも、どんどん新しい分野に挑戦していきたいですね。

あっ、ちょっとお手間はとらせません…

コナミをPRする広報マンに

質　問　事　項
❶出身地
❷生年月日
❸趣味・特技
❹コナミには、いつ頃入社しましたか？
❺現在は広報の中で、どんな仕事をしてますか
❻今まで、一番嬉しかったことは何ですか？
❼今まで、一番印象に残った仕事は？
❽ゲーム歴は？
❾WEC・ル・マン24の腕前は？
❿コナミについて、ひと言。

鈴木和人さん

まあ、コナミの未来を見つめて下さい。

①潮騒が聞こえていました。
②雨上がりの爽やかな一日でした。
③それは秘密です。
④2年前です。
⑤コピーライターです。
⑥ゴエモンのコマーシャルを制作しましたが、その時のいろいろな思い出ですね。
⑦ロゴマークなどが変わり、新しいコナミが出来るまで体験できたことかな。それと、ゴエモンのCMです。
⑧ブロック崩しやインベーダーには燃えました。
⑨3周の終わりまでいきます。
⑩若くて、自分の意欲次第で形にできて、開発・営業やユーザーなどからのすべての意見を聞くことができます。でも、もっと一つの仕事に対しての時間が欲しいですね。楽しみといえば、女の子からファンレターをもらうことかな。(遠藤由美子ちゃん、元気？)



紙尾明美さん

大切なのはチャレンジなのだ…と君も思うでしょ。



①大阪
②昭和38年10月10日
③音楽や料理、吉本新喜劇を見ること。
④3年前
⑤MSX・アーケード関係の宣伝広報、ポスターやカタログのデザイン。
⑥いろいろな人と知りあえたことです。(勉強になりました）それと、自分の作品が喜んでもらえたときなどです。
⑦テレビに出たこと。
⑧ギャラガに燃えました。
⑨2つ目のチェックポイントのあたりで終っちゃうんです。
⑩スタッフが若くて、明るく、期待を裏切らないように努力していく姿勢があって、いいと思います。若くてファイトに燃えていて、新しいものにチャレンジしていく、そんな感じです。
　皆さんも、ゲームなどでわからないことがあっても、すぐ人に聞かないで、自分で発見してほしいと思います。

鈴木昭代さん

ブタさんが好きです。ワクにハマりたくなーい。

①神戸
②昭和39年1月22日
③買い物をしたり、絵を描いたり、それから、ブタさんの研究。
④3年前
⑤ファミコンの宣伝やカタログのデザインなど。
⑥やはり、いろんな人と会い、話ができることです。あと、無理なお願いを快く聞いてもらった時ですね。
⑦コマーシャルの制作現場を見てこんなふうに作るんだな、と思ったことです。
⑧ほとんどありません。
⑨ふたつめのチェックポイントくらいまでです。
⑩みんな若くて、特に開発・広報宣伝共に女の子がかんばっています。それに、伝統というワクにとらわれていないということで、いろいろ新しいことに挑戦してゆけると思います。



THE YEAR

'86ベストゲーム選んでみよう!!

'86年も色々なゲームがありました。君はどんなゲームにハマったかな? 今回はゲーメストの編集部で、その名の通り'86年の『ゲーメスト（至上のゲーム）』を決定しようというもの。はてさて、どうなるか…。

会議はおごそかに(?)始まったのだ

GAMEST OF THE YEAR決定会議は、例によって編集部において、おごそかに…のわけはなく——夕飯のかわりのコロッケカレー（ちなみに私は朝食だっ!）を喰いながらの話し合いとなりました。

出席者は、あぱぱことECM－APAPA、おたたたやこと御旅屋、ZEPこと鈴木、林こと林（へ?）、ぷるぷることREO－Y・Y、赤飯ピラフこと赤斑砂希、そして私、宇江佐利螢こと風見螢の計7人によって行われました。

以下にその様子をお送りします。



風見螢（K）

林（林）

REO-Y・Y（Y）

1986年 GAMEST OF THE YEAR ノミネート作品（順不同）	
セガ	ファンタジーゾーン
	ワンダーボーイ
	アウトラン
タイトー	アルカノイド
	バブルボブル
コナミ	サラマンダ
ナムコ	源平討魔伝
アタリ	ガントレット
SNK	怒
テクモ	アルゴスの戦士
データイースト	ダーウィン4078

K：さて、あらかじめノミネート作品を選考して、現在11作品が残っていますが、この作品それぞれについて推薦の弁をいただきたいのでお願いしまーす。まず、セガのファンタジーゾーンから。

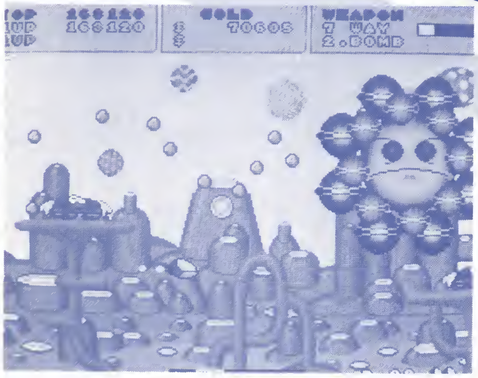
赤：えーと、まず斬新だったということ。お金で武器が買えるってゆーのが良かった。

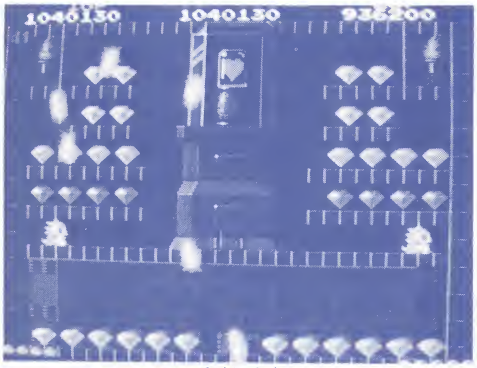
お：面ごとのBGMもなかなか合って良かった。

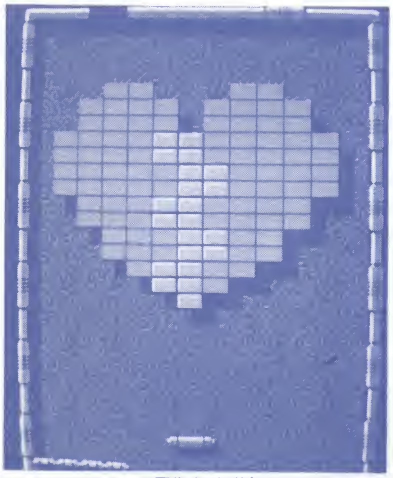
1986年 GAMEST OF

編集部が選んだ

君たちも


ファンタジーゾーン


バブルボブル


アルカノイド

K:なるほど。では次に同じくセガのワンダーボーイ。
お:なんていうのかな、なんか『味』があるんだよね。
A:うん。良く練ってあるっていう感じだね。
K:はい。じゃ次も同じくアウトラン。
Z:まず、当たり判定が甘いということ(一同笑)。音楽も良かったし、スピード感もあった。
K:では次にタイトーのアルカノイド。
A:一般的な意味で良かった。特に、サラリーマンなんかの受けは抜群に良かったね。
K:次に、バブルボブル。
Y:とにかく、やってて楽しいよ。何も知らない人でもできるし、その反面奥が深いし。


御旅屋(お)
ZEP鈴木(Z)
赤斑砂希(赤)
ECM-APAPA(A)


アルゴスの戦士

K:にゃるほど。では、コナミに移ってサラマンダ。
Z:派手で、それなりにグラフィックや音楽の出来が良かったでしょう。
K:はい。次にナムコの源平討魔伝。
A:あのドラマ性や、視覚にうったえるものが良かった。
K:はい。次はアタリのガントレット。
林:キャラクターの個性づけっていう点で、新しかったと思います。
K:それからSNKの怒。
お:う〜ん、なんて言うのかな、

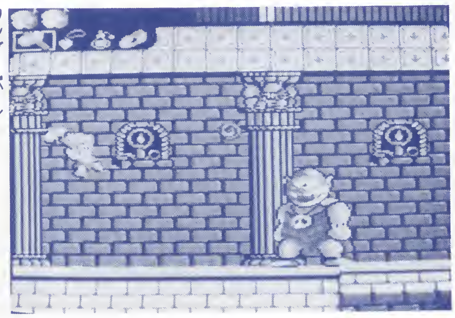
やる事が直感的で、とっつきやすいっていうのかな。
Ｋ：で、テクモのアルゴスの戦士。
Ｚ：キャラクター、音楽、操作性、難易度全てがバランス良くできていたと思う。
Ｋ：そして、最後にＤＥＣＯのダーウィン４０７８。
林：やっぱり自機の派手な進化や退化や突然変異でしょうね。
Ｋ：なるほど。と、まあ一通り推薦の弁が揃ったところで、ノミネートもれした作品をいくつか紹介しましょう。
まず、コナミのウェック・ル・マンとタイトーの奇々怪界、ＳＮＫの怒号層圏は出てから日が浅いので判断しかねるというのでパス。ナムコのイシターの復活は、やはりパソコンゲームの域を出ないということで外されています。

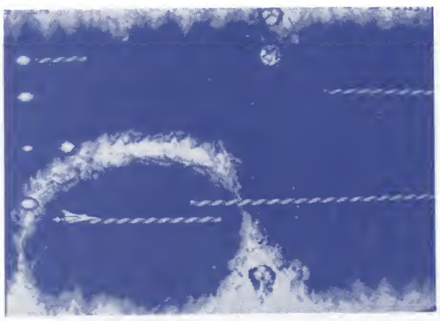
金賞、そして銀賞はどの作品に？

Ｋ：さて、ではいよいよ金賞の決定に移りたいと思いますが、いかがでしょう。
Ａ：うーん、どうかなー？　なかなかいいゲームはあっても、これだっ！　ていうのはねぇ…。
お：そうだね。とりたてていいっていうのはない感じだね。
赤：金賞と言えるようなのはちょっとね…。
Ｋ：僕も同意見。どうも頭一つ出てるっていうゲームがない感じでね。…じゃあ、金賞は該当作なしということでいいですか？
林：いいんじゃないですか？　ねえ？
お：そーだね。そーなるね。
Ｋ：さてと、それでは銀賞なんだけど、こちらはどうかな？
Ａ：まず、前期のモノの中で、特にいいものとしてファンタジーゾーンじゃないかな？
赤：そうですね。
Ｋ：あのキャラクターと色の使い方が大好きでね…。
お：そうそう、あれがいいよねえ。
Ｋ：うん、じゃあまず銀賞の一番手はファンタジーゾーンと。…じゃ次は？
Ｙ：こう、ノミネート作品を見てくと、やっぱりアルカノイドあたりじゃないかなあ？
林：そうだね。いまだにロングランしてるし。
Ａ：とにかくサラリーマン・パワーは強い。
林：でも、そういったサラリーマンの人達って、なぜアルカノイドをやるのかな？　昔のブロック崩しがなつかしいからとか、他のゲームが難しすぎるとか？
Ｋ：僕はどっちでもないと思うね。昔のブロック崩しを知らない人でもアルカノイドはやるだろうし、決して他のゲームより簡単だとも思わないね。
お：それはそうだね。それは、やっぱりアルカノイド自身の味だろうね。
Ｋ：あのノルマをクリアするっていうのが、サラリーマンにあってたんじゃない？（一同笑）じゃ、アルカノイドも銀賞ね。で次は？
Ｙ：バブルボブルもいいと思うね。やっぱり楽しいのはいいよ。
Ａ：うん、楽しいっていうゲームは、今現在貴重だよね。
Ｚ：それに誰でもできて、かつ奥が深いってのもいい。
Ｋ：うーん、僕は、そういった意味では全く違った面から評価してるんだよね。まず、あのゲームはやってて苦しい。
赤：苦しい？（笑）どういうことです？
Ｋ：うん、つまり、やるべき事をしっかりやらなければ、必ずプレイヤーがやられてしまうということなんだ。
お：パターン性が強いと？
Ｋ：いや、それが必ずしもそうじゃないとこが、あのゲームの魅力なんだけどね。あと、もう一つ、あのゲームで一番の魅力って、なんだと思う？
赤：まとめ割りとか？
Ｋ：まあ、普通の人だったら、そう答えるだろうね。でも僕は違うんだ。『かぶりつき』なんだ。あの技は失敗が即、死につながることが多いでしょ。その『殺るか殺られるか』っていう緊張感と絶頂感はあのゲームならではだね。かねてから、僕はあのゲームのことを『キャラクターゲームじゃなくて白兵戦ゲームだ』って言ってたでしょ。その極みが『かぶりつき』なのね。
Ｙ：ふーん、そういう見方もあるんだ。
Ｋ：まあね。単に僕がひねくれてるだけかも知れないんだけどね。（笑）あと奥が深いってのも必ずしもそうじゃない。２００何面あったところで、最低限の技術と戦略があればクリアできない面はないから。事実、40面台を越えたら１００面まではすぐだったでしょ。
Ａ：なるほど。確かにね。
Ｙ：同じテクニックを多用して、後の方の面になって、新しいテクニックが出てこないっていうことか。
Ｋ：うん。と、まあ色々言ったけど、バブルボブルも銀賞ね。それから…。
Ｚ：やはりアルゴスの戦士じゃないですか？
お：あー、それがあったなあ。うん。
林：ナムコ系のゲームセンターに入らなかったせいで、やってない人も少なくなかったけど、確かにいいゲームだったなあ。
赤：もー少しキャラクターが大きいと、もっと良かったんじゃないですか。
Ｋ：まー、それはともかくとして、いいゲームだったことは確かだね。うん。で銀賞決定…と。

銅賞はピカピカの個性派揃い

Ｋ：では、残った作品は銅賞になるんですけど、一まとめに銅賞じゃ面白くないんで、個別に賞をあげてきましょう。ではまた、ワンダーボーイから。
Ａ：これはやっぱり『良く練ったで賞』だね。ホントによく練ってあるよ。製作側がかなりやり込んであるんじゃないかな。
お：面が過ぎてくにつれて、難度が人間技から神技に近づいてくんだよね。
Ａ：そうそう、面の進行と難度が一次関数なの。正比例してるのさ。
Ｋ：なるほど。じゃ、ワンダー

ワンダーボーイ


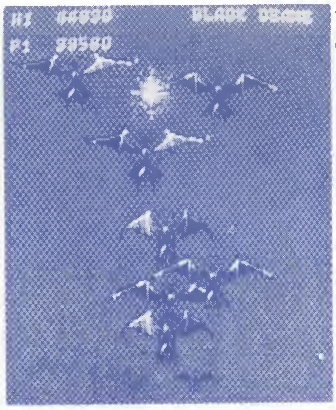
サラマンダ


源平討魔伝


1986年 GAMEST OF THE YEAR 選考結果

金　賞	該当作なし
銀　賞	ファンタジーゾーン(セガ)
	アルカノイド(タイトー)
	バブルボブル(タイトー)
	アルゴスの戦士(テクモ)
よく練ったで賞	ワンダーボーイ(セガ)
派手で賞	アウトラン(セガ)
七光で賞	サラマンダ(コナミ)
AV賞	源平討魔伝(ナムコ)
雰囲気で賞	ガントレット(アタリ)
気分爽快で賞	怒(SNK)
FX賞	ダーウィン4078(データイースト)


怒


ダーウィン4078

ボーイは『良く練ったで賞』と。
ではアウトランは？
Z：やっぱり派手なのが特長だからね…。
K：じゃ『派手で賞』ね。んー次にサラマンダ。
Z：うーん、それなりに良くできてると思うけどなー。
Y：うん、確かにきれいにできてると思うよ。
K：でもね、ジョブ（※注1）のかかりぐあいによって、速くなったり遅くなったりってーのはやめてほしかったよ。ちゃんとウエイト（※注2）をかけるぐらいしてほしかった。とにかく、あのタイマー落ち（※注3）はひどいよ。
A：やっぱり、あのゲームはグラディウス抜きでは語れない感があるねえ。七光だね、グラディウスの。
K：んじゃ『七光で賞』と。では源平討魔伝は？
お：やっぱり製作側が言ってた通りAVに長けてるんじゃない？
K：そだね。じゃ安直に『AV賞』と。んでー、ガントレットはどーだ？
Y：うーん、悪くないと思うけどなあ。あういう雰囲気って。
お：そうだね。アメリカの雰囲気なんだよね。でも日本では逆にそれが今一つだった原因みたいだけど…。
K：うん、栗原桃郎君の投書じゃないけど、国民性の違いなんだろうね。日本じゃ知らない人がやってるゲームの中に入ってやるなんて、まずないだろうし…。協調性の差かなあ？ まあとにかく『雰囲気で賞』とね。でー、怒はー？
A：やっぱり、あの赤色手榴弾のドカンドカンっていう爆発がいいよ。
お：ああ、あの誘爆の快感は忘れられんねえ。
A：どーせなら、怒号層圏もあの爆発にしてくれればよかったのになあ。
K：ふむふむ。では『気分爽快で賞』をあげよう。じゃ最後にダーウィン4078だけど、これはやっぱり効果がすごいね。効果音といい、あの変型の映像効果といい。
A：うん、あの進化や退化は、ちゃーんとアニメーションになってるもんね。
K：とゆーわけで、ダーウィンは『FX（※注4）賞』に決定！
…てなわけで全作品に賞が決まった所で、これからもメーカーさん方がいいゲームを沢山作ってくれるように願いつつ、今回のGAMEST OF THE YEARはお開きにしたいと思います。どーも有難うございました！

赤斑はコロッケカレーを喰い逃げし、Y・Yは睡魔につかれるという激しい状況の中で、会議は辛くも終了した。
今年はどんなゲームが出て、誰が何にハマるやら…。
あ、それから'87年のベスト・ゲーム選考は野球のオールスター方式で読者の参加をお願いするかもよ。
（螢）


アウトラン


ガントレット

※注1……『ジョブ』
CPU（セントラル・プロセッシング・ユニット：中央演算装置：いわばコンピュータの頭脳）のするべき処理のこと。つまりCPUの負担のことを指す。

注2……『ウエイト』
ジョブが軽いとき、CPUに無意味な処理をさせて処理速度を下げるということをするが、その無意味な処理のことを指す。

注3……『タイマー落ち』
ジョブが重すぎて処理速度が低下してしまうこと。

注4……『FX』
効果（音響効果、映像効果など）のこと。効果の英訳であるeffectsの音より来ている。

OLDゲーム

さあーて、今回は「戦闘ゲーム」PART1だ 野球でいえば、いずれ劣らぬ懐かしの3割バッター 出会ったら(幸運だぜ)、君も対戦してみよう！

OLDゲームが意外と評判がいいのでボクも驚いている。前号でご意見を募ったら、ドサッと葉書が舞い込んできた。(ホントだよ)

特に、大阪府の北山敦君。ドラキュラハンターのレポートありがとう。大変参考になりました。このゲームは、どっちかというとキャラクターゲームに近いんだけどね。いずれ紹介する時の参考にさせていただきます。

さて、今回は前号の編集後記にも書いたとおり「戦闘ゲーム」特集のPART1だ。なぜPART1か？ 次のゲームのラインアップでわかれば、かなりの通なのだ。

○ギャラクシアン
○ムーンクレスタ

さあ、わかったかな？



ゲーム界に影響を与えた「ギャラクシアン」



懐しの画面（ギャラクシアン）。（共にザ・ゴリラにて）

それは1979年後半 彗星のごとく現われたのだ

ギャラクシアン

ナムコ

インベーダーブームが終わってパッとしたゲームがなかなか出てこなかった時に、さっそうと現われた「ギャラクシアン」。さすがに、インベーダーを超えることはできなかったけど、ゲーム界に影響を与えてくれた作品だ。間違いなく名作だった。

すばらしき波状攻撃

若い読者のために（ボクも若いけど…）ゲーム内容を紹介しよう。

操作は、2方向レバーにボタン1つ。レバーは自機の左右移動。ボタンはビーム発射だ。当時としては、これが普通だった。

そして、自機を操作して、せまりくるエイリアンを全滅させれば1面クリア。

と書いてしまえばインベーダーとは変わらないのだが、インベーダーの動きが「縦横」だけに対して、ギャラクシアンはなめらかな曲線で攻めてくるのだ。それも、キャラクターの色によっても動きが違うのだ。紫なら浅い角度、水色なら深い角度で。しかも、自機の位置や敵が飛び立つ位置によっても変わってくるのだ。

と書いても、今のゲームは「こんなのあたりまえ」と派手な動きをしているけど、当時としてはすごかったのだ。

また、ラウンド表示もギャラクシアンが最初じゃないかな。ラウンドクリアをしていくと、旗が1本1本増えていき、10面になると「10」と書いた旗になったりしてわかりやすかった。でも、最高で48面（10面が4本と1面が8本）なんだけど、ひたすら永久にゲームは続くのだった。うーむ…。

進化して、このヒットゲームは次々と「ギャラガ」「ギャプラス」と姿を変えていった

インベーダーほどではなかったけど、コピー品や類似品がけっこう多かった。パート2や3といって、前者は自機のビームが誘導できて、後者は敵の動きがやたらと速いといった具合。

でも、こういったコピー品が多いのも、ヒット商品の運命かもしれないネ。
そしてその後、ギャラクシアンは進化して「ギャラガ」「ギャプラス」と姿を変えていったのだ。
さらに、ギャラクシアンのボス（通称ギャルボス）は、次々と出てくるナムコのゲームに、ちょくちょく顔を出すようになったのだ。（特にパックマンシリーズはほとんどに出演。）



ギャラクシアンの弟分「ギャラガ」のPOP。

ムーンクレスタ

日物

思い出深い……というよりも ボクをゲーム界に引き入れたゲームだ



当時は画期的な戦闘ゲームだった「ムーンクレスタ」（リーフレット）

だいたい1年位前に、テラクレスタが出たけど、チラシに書いてあった見出しは「逆襲のムーンクレスタ」とつけられていた。
そこで、ムーンクレスタを知らない人もいるだろうし、私にとっても思い出深いゲームなので紹介しよう。

ドッキングして POWER UP

まず、このゲームが他のゲームと違っていた点は、自機の型態だ。それまでのゲームは、自機がパワーアップするということはなかったけど（記憶があいまいで、あるいはあったかも知れない。無責任かな？ ゴメン。）このムーンクレスタはドッキングすることによってパワーアップができたのだ。
自機は1・2・3号機とあり、最初は1号機が登場する。そして、一定数の敵をやっつけるとドッキングができる。
ドッキングの仕方は、1号機が上に行き2号機が下に出てから、1号機を動かしてドッキングするんだ。発射ボタンでジェット噴射できて上昇することができる。レバーは左右に動かすんだけど、同じ方向に入れっぱなしだと、勢いがついて、なかなか逆にいかなくなってしまう。下降速度が速すぎると、ドッキングしようとしても爆発してしまう。
かなり説明が長くなったけど、実際はそんなに難しくはない。ドッキングに失敗して爆発してしまったら1号機がなくなってしまう。あと、タイム制限があって、タイムがなくなると1号機はそのままで、タイムはボーナス点に加算される。
ドッキングは1と2号機だけでなく、2・3号機や1・3号機や1・2・3号機でもできるのだ。
そして、1・2・3号機が全滅するとゲームオーバー。一定得点で1・2・3号機が追加される。これは、前の1・2・3号機が全滅したら再び戻ってくるのだ。

変幻自在な攻撃

敵キャラは、全部に名前がついている。それまでのゲームは、特にネーミングされてるのはなかったからね。これはなかなか画期的なことなんだよ。
敵はすべて体あたり攻撃。弾は出してこない。このあたりも新鮮だったね。
キャラ名をあげてくと、「コールドアイ」、「スーパーフライ」、「フォーディ」、「メテオ」、「アトミックパイル」の5種類。
前の3つはくねくねした動きで攻めてきて、メテオは画面を対角線状に飛んできて、アトミックパイルは上からまっすぐ落ちてくるといった具合で、それぞれのキャラに個性があってよかった。
アトミックパイルを全滅させると1面クリア。6面から最後の1匹が鬼のように速くなる。（細かく書くと長くなるのでくわしく書けない、残念。）
でも、なんたって最高の驚異はアトミックパイルの全落ちとフォーディの忍者部隊だ。13面からのフォーディは最後の1匹になると消えちゃうので恐いのなんの。

やっぱりあったコピー品

ムーンクレスタにもコピー品があって、キャラクターが全部コールドアイ（目玉）なのだ。こんなの気持ち悪くてやりたくないね。
ちなみに、最高点は99990点。私の知っている人は、この点数をマークしている。すごいの一言。
ああ、それにしてもメテオの破壊音が忘れられない。
PS 次回は「戦闘ゲーム」PART2だ。
（悠理）

ゲームもカード時代!?

カードシステム1号店どどっと紹介しよう



➡のぼりがはためく入口だ。カードの用意はできてるかな?



➡君たち、カードシステムのアウトランにはまだ会うとらんかい?

ついに登場したぞ

AMショーに出品され、話題を呼んだセガ・カードシステムが、ついにゲームセンターに登場したぞ。

場所は東京神田にある「ハイテクランド・セガ神田店」。10月30日よりカードシステムを導入し、新装開店したんだ。もちろん、ここがカードシステム導入第1号店なんだけど、ここでの導入が成功すれば、各地にある、セガ直営のゲームセンターで、どどっとカードシステムを採用するはずだ。

カードは、セガ・ゲームカード・システムのステッカーのはってある店ならどこでも使えるそうなので、買いだめもきくというわけ。

そこは神田三省堂の隣

さて、ハイテクランド神田店をのぞいてみると、1階にはテーブル、シティタイプのゲーム機をはじめ、コクピットタイプのゲームすべてにカードを入れるためのカードリーダーが付けられており、ここにカードを差し込むだけでゲームができるようになっている。2階は、従来通り100円硬貨などが使えるようになっているんだ。

魅力は数々あって…

さて、店内2ヵ所には、カードベンダー、つまりゲームカードの販売機が置いてあるので、まずはこれにお金を入れてカードを買おう。カードは500円と千円の2種類があるから、キミの薄い(?)サイフと慎重に相談して適当に選ぼう。

次に、カードの使用度数について少し説明しよう。買ったばかりのカードの残り使用度数は、500円券で12、千円券で24となっている。そして、カードをゲーム機に入れて、クレジットするたびに2度数分がカードの残り度数から引かれるようになっているんだ。つまり、1プレイ2度数というワケだ。500円券では、最初の度数が12だから6回、ゲームが楽しめるという、国鉄オレンジカード顔負けのサービスぶりだ。これはうれしいね、うるうる。

エッ、何? なんで1プレイ1度数にしなかったんだって? オタク、鋭いね。でもそうした理由は簡単だ。50円のゲーム台でカードシステムを使う場合、1プレイ1度数にすることができるかなんだよーん。うーん、つまらん。

ところでカードシステムのオイシイ所はそれだけじゃあないんだ。実は、それぞれのゲーム機についているコードは、店にあるコンピュータに接続されていて、現在のプレイ状況がすぐ分かるようになっているんだ。だから万一、ゲーム機が故障した場合でも、すぐ店の人が直してくれるので、安心してゲームができるというワケ。この気くばりの良さはなかなかだね。

カードはファンタジーゾーンなどのセガのヒットゲームをデザインしているので、持っているだけでも楽しいぞ。それにセガでは、今後いろいろなデザインのカードを出すそうなので、コレクションするという、もうひとつの楽しみになるかもネ。

さらに楽しみが加わったので、そのニュースを…。なんとセガと並ぶ横綱タイトーもカードシステムの店を、金沢に開いたのだ。次の号あたりで紹介するからネ。

(ゼプ鈴木)



⬆これがゲームカードの販売機だ。お金を入れればカードがモッコシ出てくるぞ。



➡おーっと、ジュースが50円だーっ。値上がりするなよーっ。



➡1階はすべてカードでゲームができるぞ。



➡うーん、サラマンダもカードでできるとは知らなんだ。(く、苦しい……)



➡これがカードシステムの頭脳というべきコンピューターだ。



⬆セガの新筐体シティタイプもカードだよ。はやくこれでゲームがシティなあ。



⬆黙っていてもピタリと分かるぞ。「みなさん、いらっしゃい」って。

パズルゲームの極地

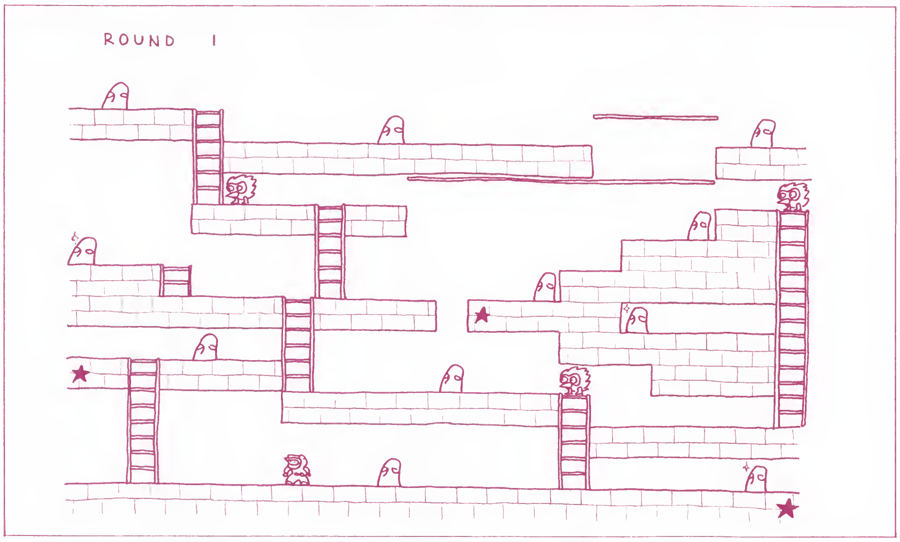
ロードランナーIV徹底攻略 ■PART1

いよいよ、バンゲリング帝国を脱出する時がきた…

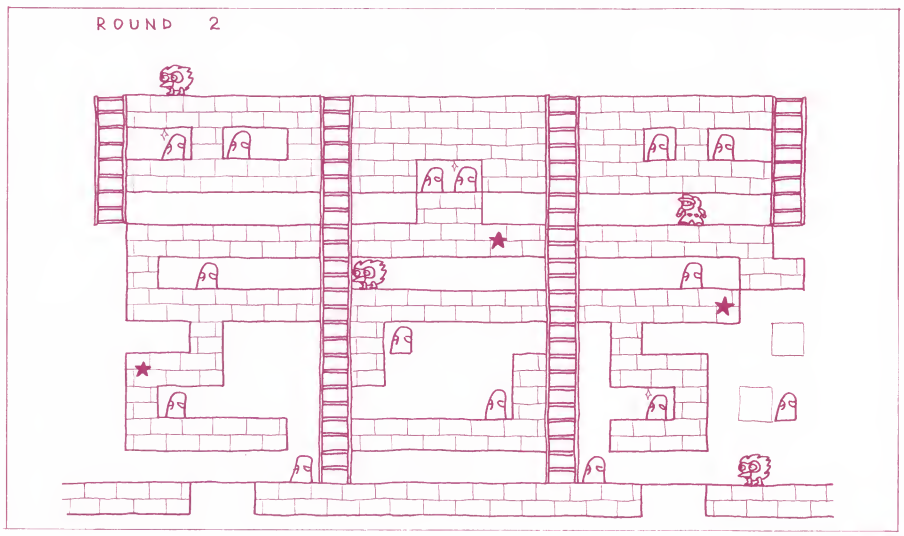
IP ROUND1〜ROUND25

メチャむづいって？　一面しか行かない？　ハマッたままだぁ？　ウン、そうだろうな。考えること、考えること。じっと画面を見て考えること。ただひたすらに考えること。それがこのゲームだ。なに？　お金が続かないいって？　分かるよ、その気持ち。

だから、やってやろうじゃないの。君の軽いサイフでも、25面まで行けるようにネ。それ、死の手書きマップだ！　そうそう、隣でサラリーマンのお兄さまがハマっていたら、君のGAMESTのこのページ、ちょこっと見せてやると、喜ばれるヨ。いって見よう!!

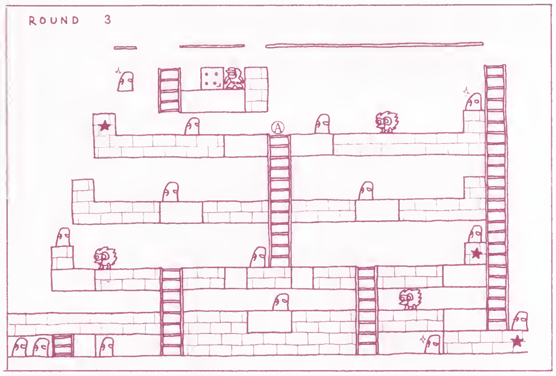


ROUND1　ブルータイム。
敵に宝を1個も取らせずにクリアできます。2万点。

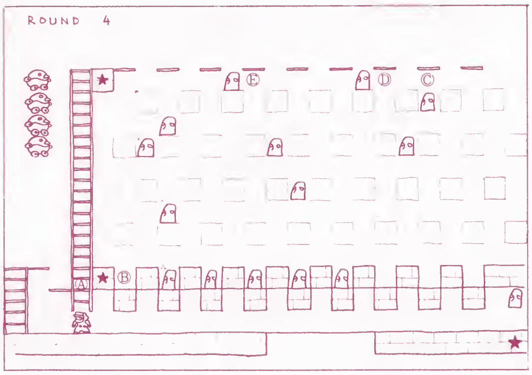


ROUND2　ブルータイム。
左上に敵をシールドすれば楽勝。2万点。

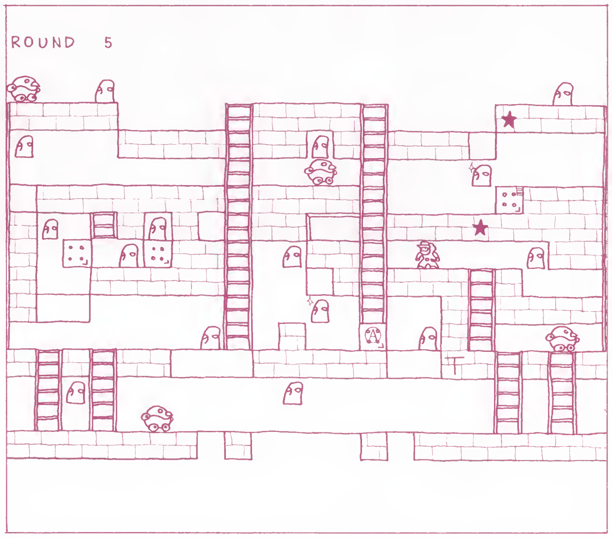
ROUND3
右下の取りにくい宝は、Ⓐに敵をかためてすばやく下におりれば、うまく取れます。2万点は誘導しだい。



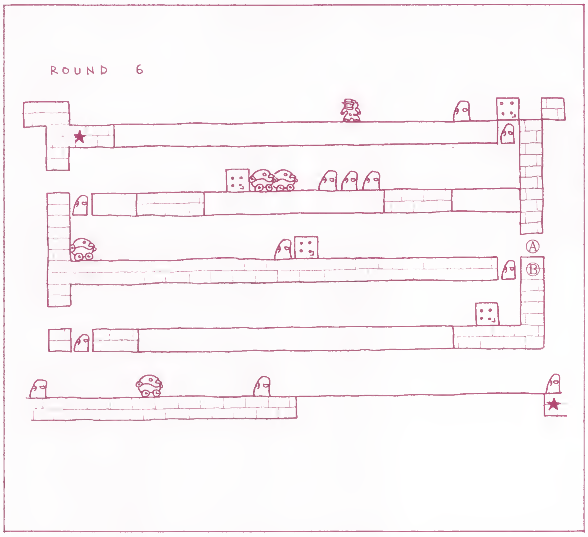
ROUND4
Ⓐの位置で敵を連れて来ることができます。まずⒷに1匹入れ、残りの3匹をⒸⒹⒺから落とせば、くぼみの宝は取れます。1万点。



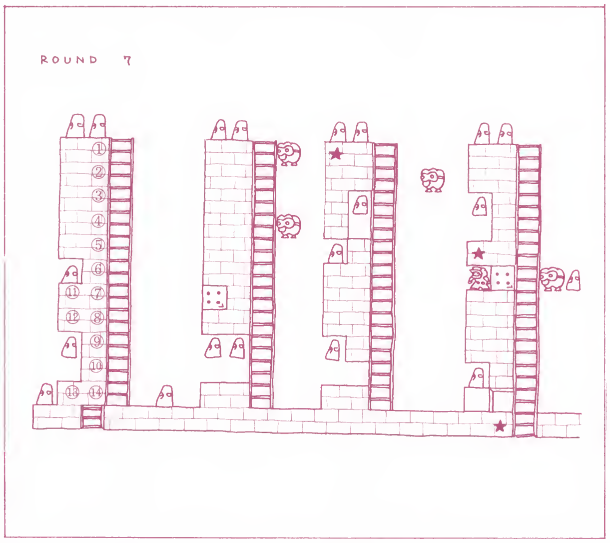
ROUND5
Ⓐのムービングブロック(以下MB)を左に2ブロック動かし、そこに敵をシールドすれば楽勝。もちろん2万点。



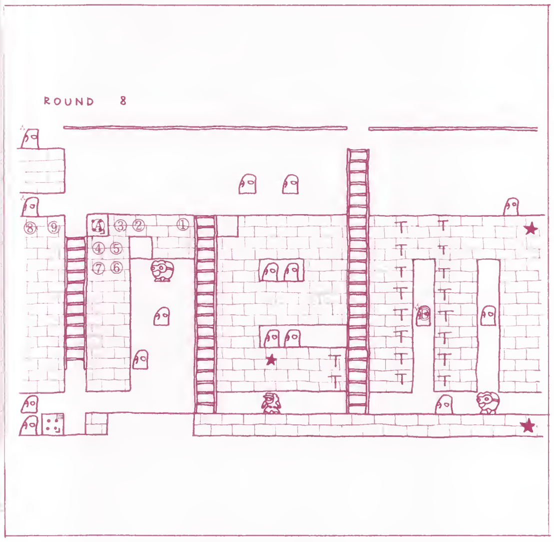
ROUND6
宝を全部取ったらⒶの位置のMBを右に動かし、Ⓐの位置にいると敵は反対側にかたまります。そして敵をひきつけてからⒷのブロックを掘って、右下に降りれば、敵もついてきます。



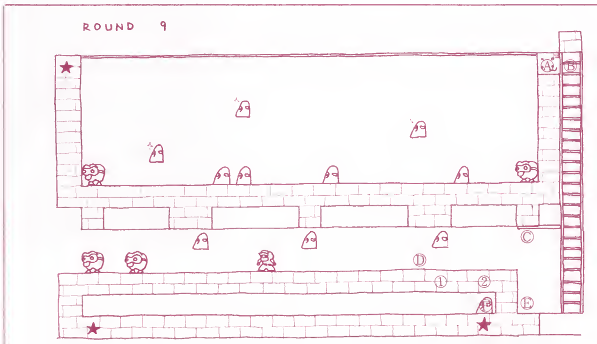
ROUND7
①～⑤を掘り間をおいて⑥を掘り、もう一度①～④を掘り、⑦⑧⑤⑥⑨⑩⑪⑦⑫⑧⑬⑭の順で掘れば左下は取れます。1万点も可能。



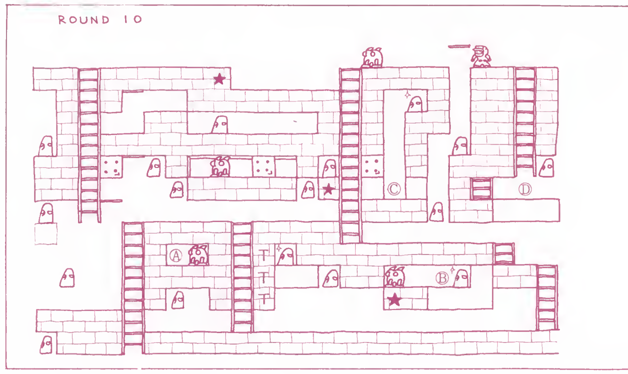
ROUND8
始まったらすぐに①②③を掘り、MBを左に動かし④を掘り(素早くやること)間をおいて⑤を掘ります。そして①がほぼ埋まったら⑥⑦を掘り、右下におります。これでⒶの位置に敵をシールドできます。左下の2個以外の宝を全部取ったら(Ⓑの宝は隠れキャラを使います)⑧⑨③を掘り、敵を一緒にMBを右に動かし、左側を下まで掘って、左下の2個の宝を取ります。2万点。ブルータイム。



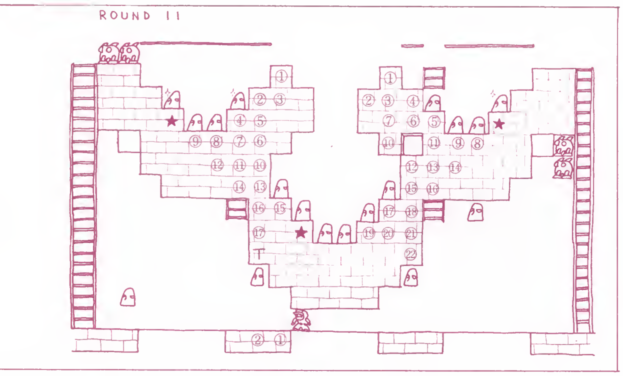
ROUND9
まずⒶのMBを左に1ブロック動かし、中に入って宝を取り、敵をうまく殺さないように下に降ります。その間、下にいた2匹はⒷの位置にかたまっているので、まず1匹をⒸの位置でひきつけ、左側に連れてきてⒹの位置で①を掘ってまたぎ②を掘って敵を一旦足止めし、もう一度Ⓒの位置で残りの1匹をギリギリひきつけ、Ⓔの位置に降ります。これでちょうど2匹後ろにやることができ、又、ハシゴを登って中に入ります。これを繰り返し、最後にⒻの宝を取ると脱出のハシゴが出ます。1万点。ブルータイム。



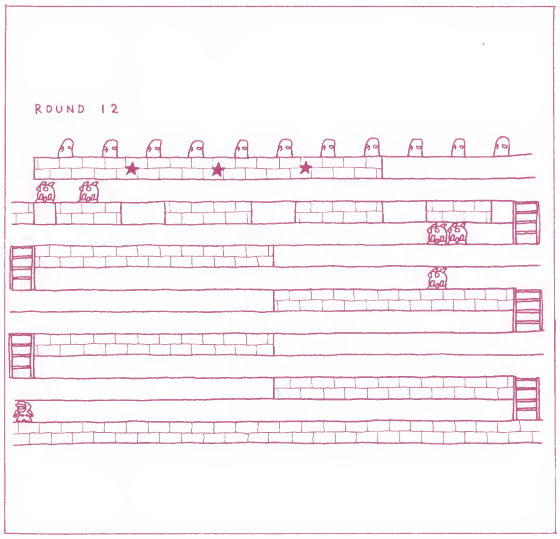
ROUND10
Ⓐ～Ⓓのどこにでも敵をシールドできます。2万点は楽勝。又、Ⓓに敵を2匹はめれば、JADO頭乗り5百点稼ぎができます。ブルータイム。



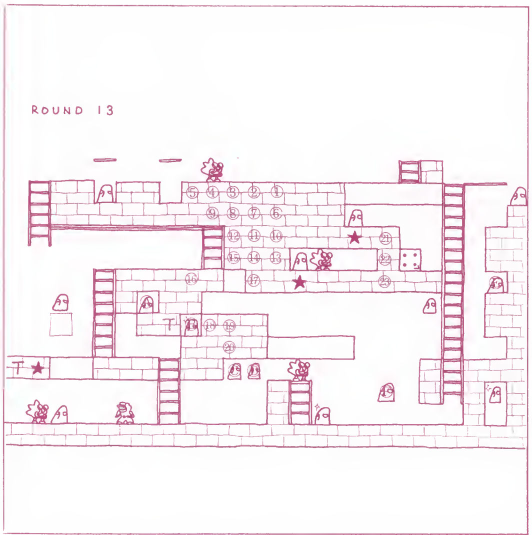
ROUND11
始まったらすぐ①を掘り一瞬後②を掘ります。これで右側から来る敵は半殺しにできます。(その間、左側のハシゴを登ったり飛び降りたりして、左上の敵が降りて来るのを遅らせます。)死んだ敵はまず左上にはまりますから、残りの2匹を右上にはめれば2万点が取れます。



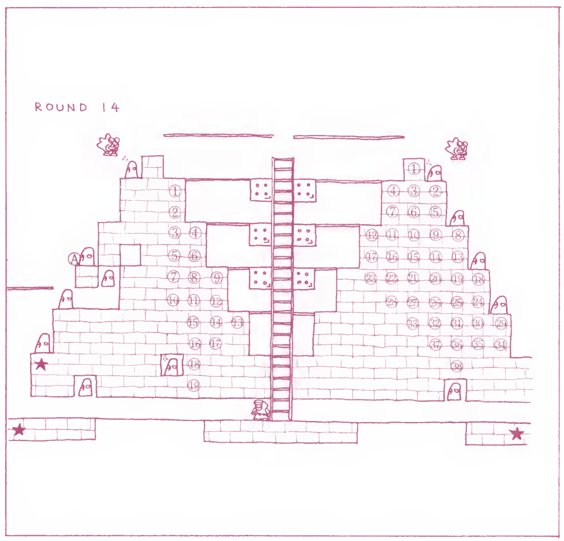
ROUND12
とにかく、始まったら敵をうまくまたいで最上段まで行き、最上段で敵を殺しまくります。後はあなたの腕次第。



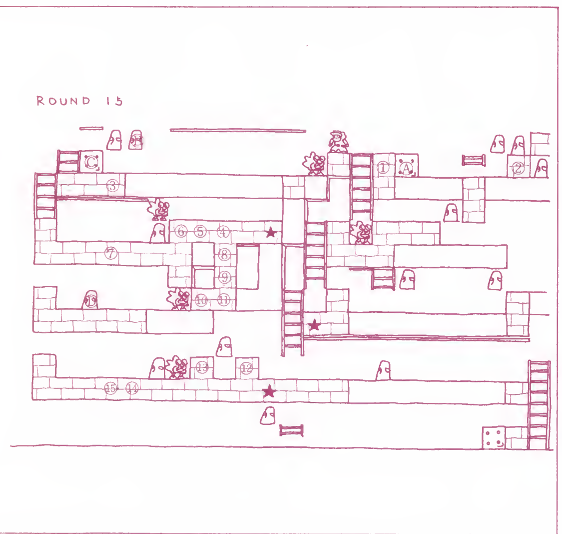
ROUND13
まず2匹をⒶの穴にシールドします。それから①~⑮と掘って敵を出し、⑯を掘って敵をまたいで⑰~⑳を掘ればⒷⒸは取れ、同様に、もう一度上から掘りⒹも取ります。そして㉑㉒を掘って、MBを右側まで動かし(こうしないとⒺの宝が取れない)㉓を掘り、Ⓕを取ります。1万点。



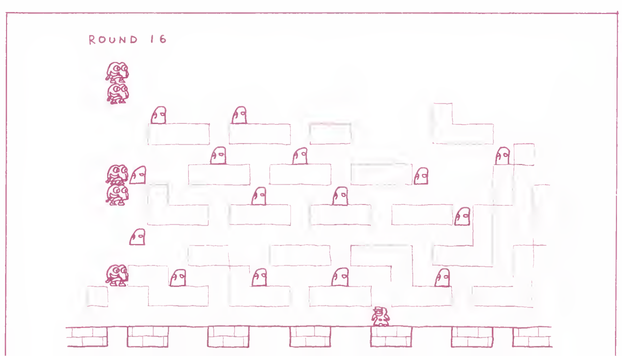
ROUND14
敵がⒶの位置から降りた時に①を掘れば半殺しにでき、なおかつ再生して右側におちてくれます。2万点。ブルータイム。



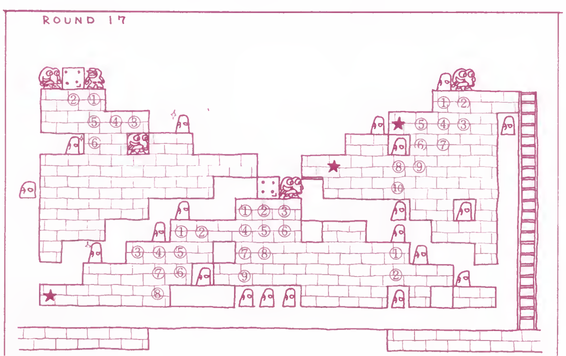
ROUND15
まず①を掘り、ⒶのMBを右に2ブロック動かします。そしてもう一度①を掘り、ⒶのMBを右に2ブロック動かし、宝を2個取って②を掘り、素早く戻って再生する①を掘り、右はじの宝を取ってMBを左に2ブロック動かし戻ります。Ⓑの宝はまず③を掘り、ギリギリまで敵が近づいてから下に降りⒸのMBを右に動かして取ります。そして④⑤⑥を掘ってから左に行き、⑦を掘って敵をはめて⑧~⑪を掘り、敵の頭をうまくまたいでⒹの宝を取ります。⑫⑬を掘ったらすぐレバーを左に入れ、⑭⑮を掘って敵をまたぎます。1万点も可。

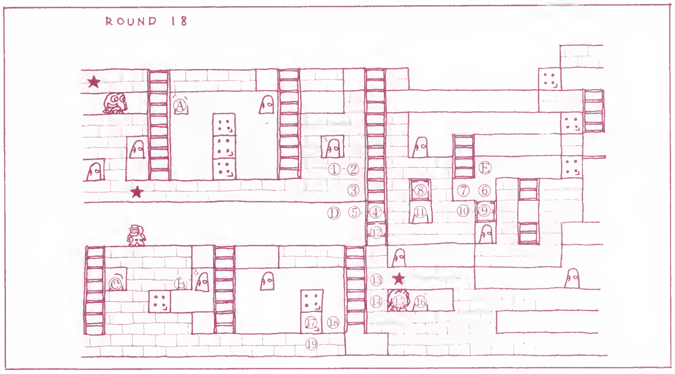


ROUND16
練習あるのみ。



ROUND17
まず①~⑥を掘り、2個宝を取って左下に降ります。あとはうまく敵をまきながら宝を取って下さい。

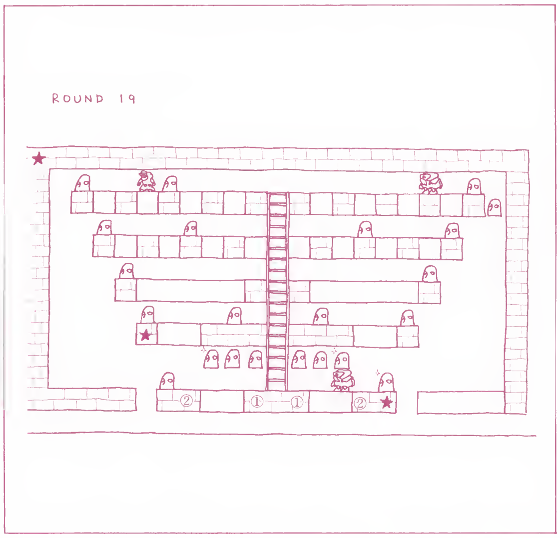




ROUND18

左側の3段のMBですが、まず3段目のMBを左はしまで動かし、左側の2個の宝を取り、それから右に5ブロック動かし、2段目のMBを左に1ブロック動かし、3段目のMBを左に3ブロック動かします。そして1・2・1段目の順で右に1ブロックづつ動かせばⒶの宝は取れます。ⒷⒸの宝も同様にMBを動かして取って下さい。

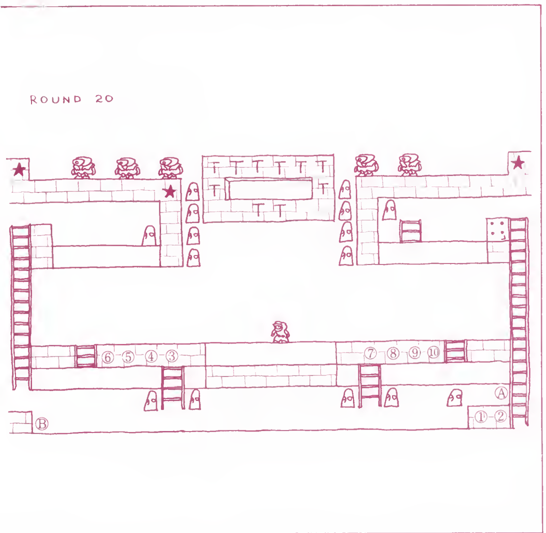
Ⓓの宝はまず①②を掘り、①がうまりかけたら③を掘り、もう一度①②を掘ります。そしてライゾウの鼻が7回動いたら④⑤を掘り、再生する③①②も掘り、Ⓓを取ります。ⒺのMBはじゃまなので、左側にどかし⑥⑦⑧を掘り、ちょっと間をおいて⑨⑩⑪を掘り、Ⓕの宝を取ります。後は④⑫〜⑯と掘って敵を出し⑰⑱⑲を掘って脱出して下さい。2万点。ブルータイム。



ROUND19

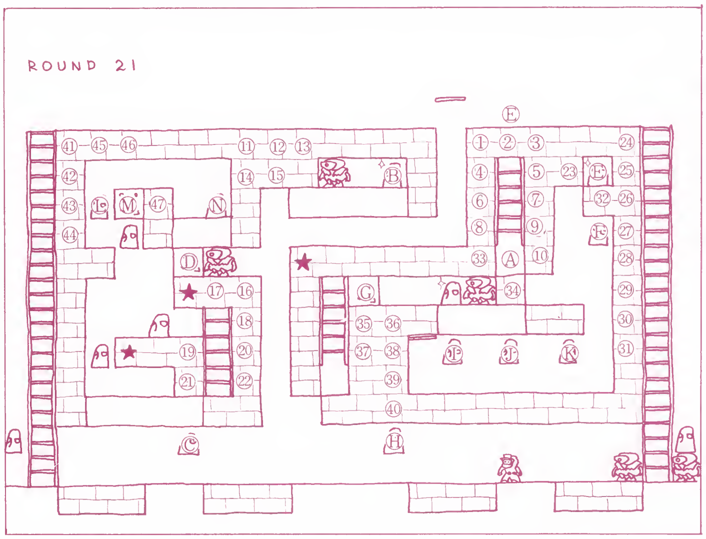
敵を殺したらおしまいです。掘れるブロックが少なくて大変ですが、その反面パターン化しやすい、という利点もあります（無責任な）。

最上級で敵をまたぎ、6個ならんだ宝を掘って飛び降りて取る時に、ハシゴの最上段で敵をかためて、①②を掘って敵をまたぐパターンが一般的のようです。早いパターンを作れば、タイムを1万1千まで残すことが可能です。当然1万点。



ROUND20

Ⓐの位置にいれば、左側から降りてくる敵はⒷの位置にかたまります。右側から降りてくる敵は殺して下さい。①②を間をあけて掘ることにより、下にはまっている敵を右に動かし、③〜⑥⑦〜⑩を掘って宝を取ります。



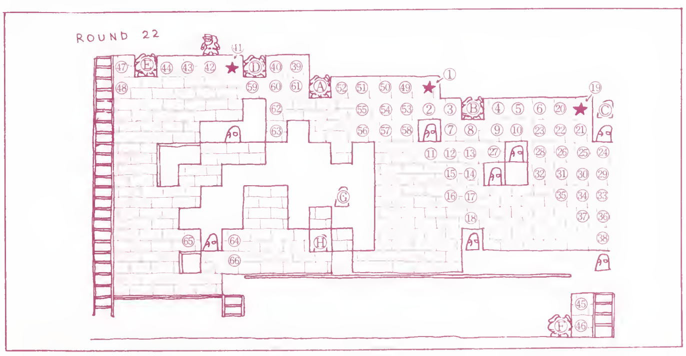
ROUND21

まず左側のハシゴを登り、①〜⑨を掘り、敵をⒶの位置にはめ、⑩を掘って右側におとします。⑪〜⑮を掘って敵を落としてⒷを取り、すぐ降りて敵の頭に乗ってⒸを取ります。

そして右側のハシゴを登って敵をひきつれ、敵がⒺの位置まできたら⑪⑫を掘り、敵が下に来たら⑮を掘り、うまく敵の頭に乗って左側のくぼみに入ります（タイミングが難しい）。

さらに、ⒹのMBを左に2ブロック動かし⑯〜⑲を掘り、ちょっと間をおいて⑳㉑㉒を掘り、左の宝を取り脱出します。その際、さっき使った敵をⒺにシールドし、㉓を掘って下におとします。㉔〜㉚を掘り、もう一度㉔㉕を掘り、Ⓕの宝を取ります。そして①④⑥⑧㉝㉞を掘って、すばやくⒼのMBを左に動かします。すると敵は右側におちてしまいます。さらに㉟〜㊵を掘って敵が一列にならんだら下におりて、Ⓗの宝を取ります。これでⒾⒿⓀの宝は取れます。

Ⓛの宝は㊶㊷㊸を掘り、㊶が埋まりかけたら㊹㊺を掘って取ります。そして、㊶㊷㊸をゆっくり掘り、㊶が埋まりかけたら㊻㊹㊼を掘り、Ⓜを左に動かしⓃを取って脱出します。2万点。

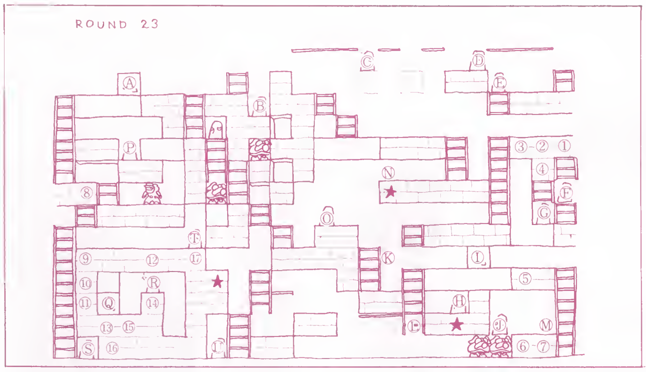


ROUND22

まず①〜⑱の順に掘って宝を取り、次にⒶの敵をⒷの位置に流し、⑲⑳⑥⑤④を掘って頭乗りでⒸを取り、㉑㉒㉓⑩⑨㉔〜㊳の順に掘って宝を取ります。

次に㊴㊵を掘り、Ⓓの敵がⒶの位置に落ちてから、バルボルの鼻が1回動いてから㊶〜㊹を掘ります。するとⒺの敵はⒹの位置で止まります。この後㊺を掘り、㊺が埋まる直前に㊻を掘り、Ⓕの敵を連れて来ます。そして㊼㊽を掘って敵をはめ、自分はハシゴの一番下に下がると敵はⒹにはまります。

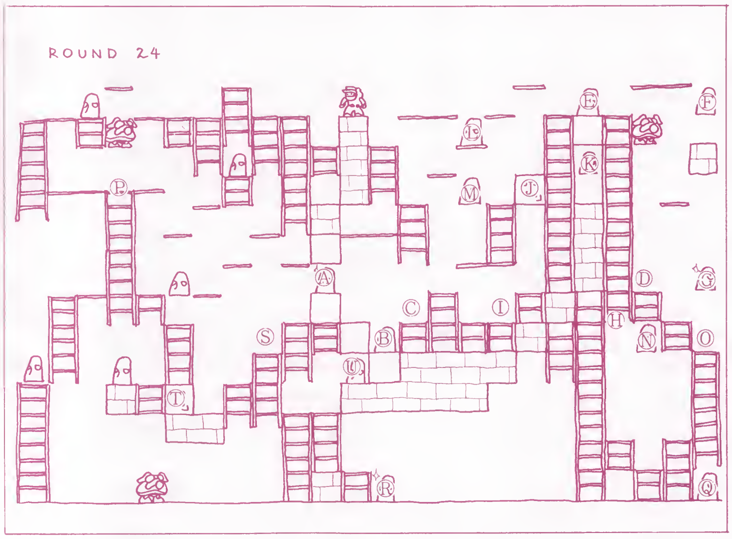
そして①㊾〜㊾②③②㊸〜㊽の順で掘って、敵の頭に乗ってⒼⒽを取ります。さらに㊴㊵を掘って、Ⓓの敵をⒶの位置に流し、㊾〜㊻の順に掘って宝を取って脱出します。1万点。ブルータイム。



ROUND23

まずⒶのMBを右に動かし敵をⒷの位置にシールドします。ⒸⒹⒺを取ります。次に①②③を掘り、①がうまりかけたら④を掘り、再生する①②③を掘り、ⒻⒼを取ります。さらにⒽの宝を取って、ⒾのMBを右に3ブロック動かし、⑤を掘ってⒿを取り、ⒾのMBをⓀの位置に動かします。そして⑥⑦を掘って、すぐにⓁの位置まで行くと、敵はⓂの位置にかたまります。

それから素早くⓃの位置にまで行き降りると丁度敵の頭に乗れ、左に行けます。そこでⓄⓅを取り、⑧を掘って降ります。まず⑨⑩を掘り、⑨がうまりかけたら⑪⑫を掘り、ⓆのMBを右に動かし⑬を掘ってⓇを取って⑭を掘り、Ⓠを左に動かし、⑮⑯を掘って脱出します。ⓈⓉを取って⑰を掘って降り、Ⓤを取れば脱出ハシゴがでます。2万点。ブルータイム。



ROUND24

すぐ左に降りてⒶⒷを取りⒸの位置に行きます。すると敵はⒹの位置に止まります。その敵をうまくよけながらⒺⒻⒼの宝を取ってⒽの位置に来れば敵はⒾの位置にはまってくれます。

そしてⒿのMBを右に2ブロック動かしⓀを取り、ⓁⓂⓃを取ります。Ⓞの位置にいれば左側の2匹はⓅの位置にはまり、素早くⓆⓇを取ってⓈの位置に行くと、再び数はⓅの位置にかたまります。

これを利用し、2回位にわけてⓉのMBを右に5ブロック動かし、Ⓤを取り、残りを取って脱出すれば2万点。

ROUND25

すぐ①を掘り、頭乗りで②を掘ります。さらに③を掘り、素早く頭乗りで④を掘り脱出します。上まで敵を引き連れ、⑤を掘って敵をまたいで左側に行きⒶの宝を取りに下ります。これでさっきの敵はⒷにはまります

まずⒸの隠れキャラを見、もしなかったら、まず①を掘り、頭乗りで⑥⑦を掘りⒹを取り、Ⓔの隠れキャラを見ます。

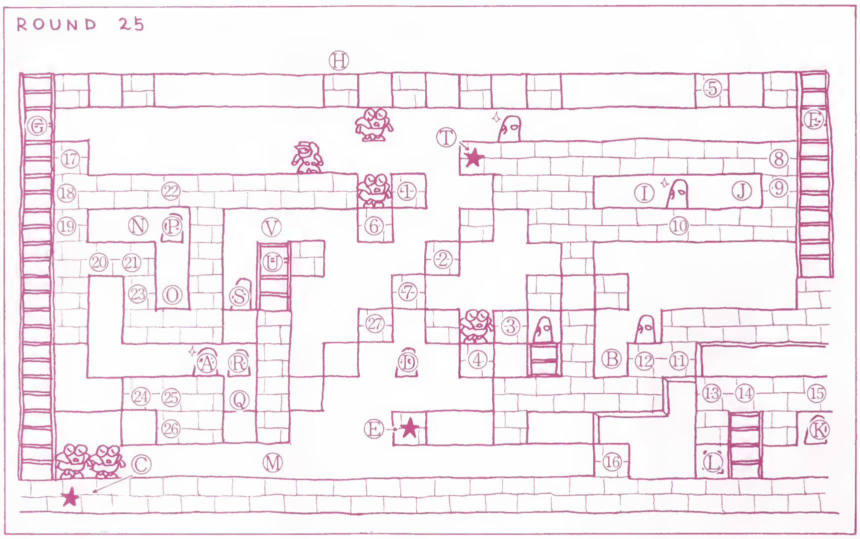
もしどちらかに隠れキャラがいたら、まずⒻの位置に行きます。すると隠れキャラはⒼの位置に来ます。

まず⑧を掘り、1段下がると敵が右に動き出し、Ⓗの位置までできたら⑨を掘り、Ⓘの位置で⑩を掘って待ちます。敵がⒿの位置に来たら素早く下に降ります。すると、丁度⑨がうまり、隠れキャラは一旦シールドできます。⑪⑫を掘り、頭乗りで右側に渡り⑬⑭⑮を掘ってⓀを取り、ⓁのMBを左に敵と一緒に動かし、⑯を掘って、少しMBの上で待ち、それから降りて穴を掘り、さっきの敵を入れてまたぎます。

次に左ハシゴ下に行き、敵がⓂの位置に来たらⒸを掘り、素早く⑰⑱⑲を掘ってⓃの位置で待ち、敵が来たら⑳を掘って自分は左側に出ます。すると丁度⑲がうまり、敵はⓄの位置に落ちます。そして⑰⑱をもう一度掘り、埋まりかけたら⑲㉑㉒を掘り、Ⓟの宝を取り、㉓を掘って敵を出し、敵がⓆにはまったら、Ⓡを取り、㉔㉕㉖を掘り脱出します。

最後に、Ⓢの宝ですが、Ⓙの位置に隠れキャラがはまっていたら⑧⑨を掘り、敵を出し、そうでない場合はⓉを掘り、隠れキャラを出します。Ⓢを取ってⓊの位置に行くと、敵はひき返し、右側のハシゴを降ります。ⓡの位置に動くと、敵はⒻの位置から左側に入って来ます。落ちて来る敵の頭に乗って㉗を掘って脱出します。1万点。ブルータイム。

（GOD）



JUP阿部の

We Love VGM! 5

ビデオ ゲーム ミュージック

好きだから なんでも語ろう

あのマッピー、リブルラブルの名作VGMを生んだ大野木宣幸さんにインタビュー

さーて、月刊化第1号、しかもハッピーニューイヤーということで、気分一新、WE　LOVE　VGM！　といこう。

今回は華の受験生、Norry伊渋見がしばらくお勉強一本槍となりましたので、私、JUP阿部がこのコーナーを担当することになりました。よろしくネ。

今回は、ナムコ時代に数々の名VGMを生んできた、ゲームスタジオの大野木さんに、Video Game Musicについて、お話をうかがった。

まず大野木さんの身上調査

編集部　まず経歴から。

大野木　昭和31年の1月27日に静岡県で生まれました。昭和55年にナムコに入社。だいたい音の開発をしてきまして、6年。60年の8月14日にナムコを退社し、遠藤さん達とゲームスタジオを設立しました。

編集部　ナムコに入る前に音楽関係といいますか、前にオーケストラをやっていたとかいうことはありますか？

大野木　中学の時にブラスバンドをやってて、あと大学の時にフォークソング愛好会というのに入っていただけで、特別なことはしていませんでした。

——それで、大野木さんの作った曲は型にはまらず、のびのびした感じのものが多いんだな。

編集部　ところで、大野木さんはなぜナムコに入ったんですか。

大野木　ゲームが好きでして、そういうのを作ってみたいというのもあったんですが、ナムコのキューティQというゲームにひかれまして、思わず入ってしまったという…。それと、やっぱり音をやりたいという気持ちが強かったものですから。

編集部　大野木さんが初めて聞いたVGMというと何ですか？



いやーVGMって楽しいですネ。

大野木　ナムコのパックマンというのがありましたよね。あれのコーヒーブレイクの曲が最初かな？　でも、よく考えてみると、任天堂のシェリフというのが初めてみたいですね。

――おおっ、これは古いゲームが出てきたぞ！　ちなみに、ゲームのプレイ中に音楽が流れるのはシェリフが初めだった。

高く評価コナミのVGM

編集部　今号はコナミの特集をしていますので、大野木さんにお聞きしたいのですが、コナミのVGMはいかがですか？

大野木　う〜ん、全部好きですよ。と言ったら、それまでなのですが、メロディの美しさというのもあるけれど、限られた音源数の中で、それを非常にうまく使っているのが、コナミのVGMで、私は高く評価していますよ。

――確かに、コナミのVGMはゲーマーの間でも評価が高い。

大野木　それに、ゲームと切り、放して、一つの音楽ソースという観点から聞いてみても、コナミのVGMは全く違和感がなく曲として聞けますからね。

――そうそう、最近のVGMは本当に出来がいいと思うな。

編集部　特に、最近では他のゲームメーカーもがんばってきていて、だいぶ競争が激しくなっていますね。その中でも、セガのゲームの場合なんかは、特別気合が入っているように思うんですが…。

大野木　そうですね。セガに限りませんが、水準は高くなっていますよ。少しだけ音質が悪いマルチ・レコーディングの域まで入ってきていますからね。それと、そういう曲を作る時の環境というのも大事でしょうしね。それが結果として、いい曲ができてくることになると思います。

――うーむ、ナットク。



机の前に自分のネームシールをはっている大野木さん。

期待できるセガのVGMレコード化

編集部　話は変わりますが、今度、セガのVGMレコードがアルファレコードから出ることになっていて、その試聴品を聞いたんですが、もうお聞きになりましたか？

大野木　いや、というか、私も一緒に作ったほうなんです。

――う〜、ゴメンナサイ。作った本人に、こんなことを聞くとは！　なんという不覚であろうか！

大野木　それで話が前後して悪いんですけど、ファミコンのレコードを出すと、家でファミコンをやれば、曲なんか聞けるからいらない、という意見が多いんです。

要望が多いのはやっぱり業務用の音が聞きたいと言うんですね。この場合はゲーセンに行って100円を入れないと聞けないから、それを家で聞きたいと言うんです。

また、そういうレコードに入っているアンケートはがきをガンガン送ってくる子がいるんですが、まあ、それが俗にいうマニアっていう少年達なんですね。そういう子はSEはいらないって言う傾向が非常に強いんです。

今回出るアルファレコードのLPには、アウトランとかスペースハリアーが入っていますが、いま言ったVGMの大好きな少年達の好みを大幅に取り入れるような形で、おさめています。

下手にSEなんかを加えたりすると、かえって逆効果、ということになりかねないんですネ。

――おっと〜！　ここで読者の皆さんに一つ重大なことがばれてしまいましたね〜。何、わからないって？　そういう人はもう一度読み直してみよう！

大野木　試聴用のテープをアルファレコードの社員（もちろん担当部署以外の）に聞かせたところセガっていう新しいロックグループが出来たのか、と問い掛けてきたという笑い話まであるんですよ。

――ゲームを知らない人はセガの名前は知らないものネ。それと新しいロックグループが生まれたのかと錯覚させる位、セガのVGMレコードはデキがいいということでもあるんだな。

編集部　そういえば、最近のビデオ・ゲームはだんだんステレオ仕様にする会社が増えてきたんですが、これからもそういった波が続いていくと思いますか？

大野木　う〜ん、そうですねえ、私としてもこういった傾向はどんどん広がって欲しいと思いますし、皆さんもそう思うでしょう。

ただし、これは技術的に可能なことなんですが、同時にコストアップにつながるので、その点が問題なんですネ。もう皆さんプレイヤーの意見…「こうして欲しい」という葉書が1枚でも多く増えないことには、どうにもなりませんからねえ。

――まさに、そうですね。ボクも同意見ということでしたら、さっそくステレオにしてくれだのヘッドホン端子を付けてくれだのと、意見を書いて送りましょう。そのうち願いがかなうと思うよ。

編集部　まあ、そうやって、最新のVGMは加速度的に音質や曲のセンスが良くなってきた訳ですね。そういえば、この間、某FM局のリクエストでコナミの曲が流れたらしいんですが、大野木さんはご存知でしたか？

大野木　ええ、知っていますよ。それから、どこかの交通情報でも流れてきたみたいですし、TVでは風雲たけし城でもナムコの一番古いレコードのが使われてましたから、VGMもかなり使われ始めてきたことは確かなようですね。



◀左からオタやん、渋いぜ鈴木、JUPあべしこと阿部。

再びコナミのVGM

編集部　また話が前後して申訳ないんですが、再びコナミの方へ話を移させていただきますが、大野木さんのご存知のものだけで結構ですから、ゲームの名前を一つずつ挙げて、そのゲームのＶＧＭについて、お話をお聞きしたいんですが…。

大野木　コナミのレコードは一応、２枚出してまして、そのレコードに入れたのは覚えているはず…なんですけどねぇ。（笑）

それで、今度３枚目を出そうかって話もあるんですが…。

――むむむっ？　これはいい話を聞きました。今度は何がでるか楽しみです。

編集部　コナミといえば、まずバブルシステムが頭に浮かぶんですが、その中から…。

大野木　そうですね。いや、待って下さいよ。言訳じゃありませんが、私はなるべくゲームはやらないことにしているんですよ。仕事でゲームをやっているから、それ以上やりたくないっていうのもありますし、曲を作っていると、他社のＶＧＭをまねしちゃうんで、そういうのにあんまり影響されたくないんですよね。あとお金がもったいないし…。（笑）

ということで、ゲームはあんまりうまくないし、内容についてはほとんど無知なんですよ。

編集部　そうですか。うまくかわされた、という気もしますが、音楽という観点からお聞きしたいんですが…。

大野木　そうですねぇ～、グラディウスなんかはいいですねぇ。なんて、こういう言い方しかできないですけど、ほんと好きですよ、こういうの。

編集部　じゃ好き嫌いだけでいきましょうか。

大野木　まあ、嫌いであっても言わないと思いますよ。（笑）

編集部　ＲＦ２というゲームのＶＧＭはどうですか？

大野木　う～ん、あれはいいですね。何と言うか、アイドル歌手っぽくっていいんじゃないかな？　一般うけするって感じですね。

編集部　ツインビーはどうですか？

大野木　そうだなあ、のんびりしていいんじゃないかなぁ。全部って言っちゃなんだけど、コナミさんのＶＧＭは、みんないいのが多いんですよねぇ～。（笑）

編集部　そういえば、サラマンダもそうなんですけど、最近の音声合成には目を見張るものがありますね。

大野木　おっしゃる通りですネ。でも、つくる側から言うと、はっきり言って、音声合成はめんどうですよ。そういったボイス・エフェクトよりはミュージック・エフェクト、つまり曲作りの方が楽なんです。

どっちにしても、私達がこういった業界に入った頃と違って、最近は音大を出た人が入ってきたんで、だいぶ曲も変わってきたし、音声合成もそういう人がやってくれるから心配いらないでしょうね。

編集部　なるほど。ところで、大列車強盗はどうでしたか？　私は特にあの曲が気に入っているんですが…。

大野木　あれっ？　そういえばんですか？

編集部　はい、残念なことに出ていません。

大野木　え～残念だなあ。あの曲は、私も好きだったんですよ。特に、ああいったカントリー＆ウエスタン調の曲は大好きなんですよ。

編集部　本当に残念です。コナミさんが言うには、他社で似た様なゲームが出たのでやめたらしいんです。でも外国では出てますから逆輸入している店で、たまに見かけますが、そういうお店はごくわずかですね。

では、最後に一つお聞きしたいんですが、大野木さんはこれからどういった形で、このＶＧＭにかかわっていきたいと思いますか？

大野木　私自身は恐らく、ファミコンというところにあるでしょうね。ただ、まだあんまりつっついてないという状態ですから、色々と話してみようと思っています。それで、業務用の方は今はＦＭ音源花盛りですので、しばらくは様子を見ることにしています。

編集部　今日はいろいろと面白いお話をありがとうございました。これからも、すばらしいＶＧＭを沢山つくって下さい。

（構成・阿部）



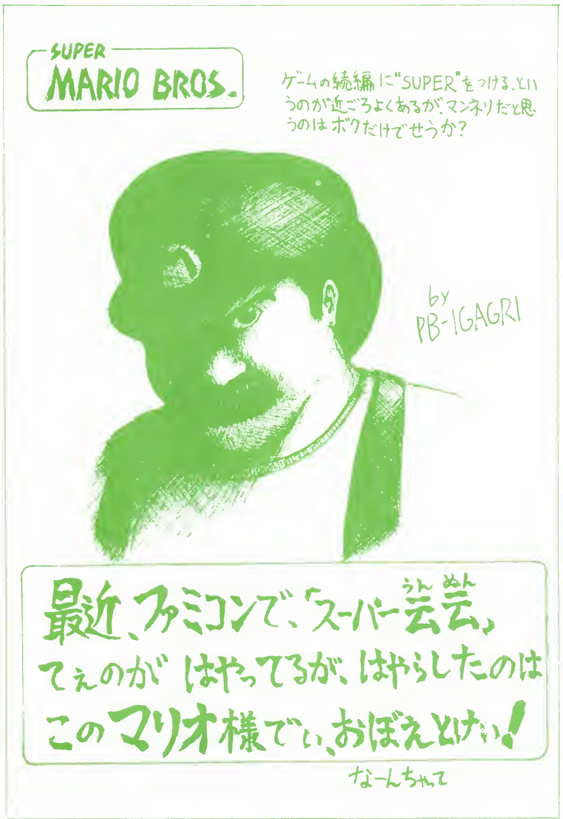
あんまり見つめられると、ハズカシくって仕事ができないよ。（とは言わなかった）

ゲーメストアイランドなんだゾ！と

構成
御旅屋喜久

年末年始のあわただしい中、読者の皆さんは、いかがお過ごしかな？　フトコロの中もあったかく、毎日大好きなゲームを楽しんでることだろうね。そんな反面、受験生の皆さんはこれからが勝負!!　埼玉の栗原くん、岡山の安東くん、そして元編集部長崎くんとNORRY伊渋見!!　他にも大勢の受験生の皆さん、がんばってね。

なにはともあれ、月刊化第1号のゲーメストアイランドの幕あけです!!



（福岡県　PB－IGAGRI君）
★ペンだけ!?　スゴイ!!　カードあたり。

アイランドインフォメーション　おトクな情報を2つばかり……

その1　バッジプレゼント中止のお知らせ……　そのかわりに……

9月号と11月号で、私が「おもしろい」と判断したお便り、イラストにはバッジをあげる…と言ってたけど、バッジ製作が大失敗してしまったのです。そんなわけで、やむなくバッジプレゼントは中止となりました。当たった人、ゴメンナサイ!!

さて、このまま終わったら皆さんは納得いかないでしょう。そこで私は新しいプレゼントを用意しました。それは……何と「ゲーメストアイランド・オリジナルテレフォンカード」です。デザインは秘密!!　どうしても見たいって人は、実際にお便りを出して手に入れて下さい。おっと…今までのバッジ当選者の方には、バッジのかわりにこのカードを送りますからカードが届くのを楽しみにしていて下さいね。

寒い冬もこのカードで彼女にTELして語りあえばハートもホッカホカ!!　かもね!?

月刊化記念ということで、太っ腹になっている新声社&オタやんからのHOTなお知らせ、1つめはこれでおしまい!!

その2　ポスター&ゲームグッズプレゼントのお知らせ

—長崎くん、NORRY伊渋見、受験ガンバレ!!

前号まで「驚異現象」のコーナーを担当していた長崎くんが、受験のためゲーム活動を中止。今まで彼が集めてきたゲームのポスター&グッズを、特別に、読者の皆さんにプレゼントしてくれるそうです。

イシター、タイムギャルからその他OLDゲームのポスターやゲームポップ、ステッカーetc…これらを何点かセットにして5名の皆さんにプレゼントします。

ただし、選考は私がやりますから、そう簡単にはあげないゾ!!　おもしろいお便りをくれた人、長崎くんを励ましてくれた人なんかには優先的にあたるかもね。

あて先は、ゲーメストアイランド「受験ファイト!!係」

……と、いうわけで2つめのお知らせでした!!

寒さなんかはふっ飛ばせ!!

僕のゲーム人生

ビリビリ!!ギエッ!!その時、両腕に電流が走った

☆私は、今日も元気にゲーセンに行った。「さあ、今日も燃えるぞっ!!」と10円のドッグファイターのある所へ向かった。
10円玉を入れた瞬間、手になにか刺激があった。しかし、そんなことは気にもとめず、ー人用のボタンを押し、ゲームスタート。さあ、レバーを持ち、連射を開始しよう…とした時、両腕に電流が走った。「ギエッ」と叫び、手を離した。その瞬間、一機やられてしまった。
しかたないので、プラスチック部分の所だけを持ってプレイしたが、ゲームにならなかった。しかも腕がしびれる。
みんな!! 漏電には気をつけろよ!! さもなくば私のようになるぞ!! 「そう、私は夜になると電気が欲しくなる…」
（青森県　ファンタジーハリアー君）
★テレフォンカードを見てしびれを治してください…ということでカードあたり。

ああASO!!これぞ芸術!?永遠に不滅なんだ

☆ASO一面クリアに札をつぎ込む会社帰りの人。テラノアにミサイルを撃つおじさん。3連装ミサイルがあるのに、2面で多弾頭しちゃう小学生。彼らは華麗で美しい戦略の世界を知りながら、あきらめてゆく。
最近ではASOを置いてある店も少ない（減ってしまった）ああ、こんなに易しく楽しいシューティングゲームが他にあるだろうか!?
ゲーメスターの皆さま!! たまにはASOに付き合って下さい。日曜日とか使って、たくさんの人にASOを知ってもらいたいのです。（影をつけて点滅しているアーマーのかけらに、妙な美しさを感じてしまうのは、私だけでしょうか!?）
ASOは永遠に不滅なんだ!!
（東京都　SPT・LZ・〇〇×君）
★SNKの皆さん、特に辻さんや吉野さんにこの話を聞かせたら、泣いて喜ぶことでしょう。

ウェーン!!母ちゃんのばちあたり

☆みなさん聞いて下さい。僕は苦労して手に入れたグラディウス、アルカノイド、サラマンダ、ドラゴンバスターのポスターと、グラディウス、ゼビウスの基板を苦労して苦労して苦労して手に入れたのに……
なぁ〜んとばちあたりの母は捨ててしまったのだ!!
うわ〜ん、悲惨だ〜!! 絶望だ〜!!
（大阪市　近藤慎也君）
★じゃ、私がかわりにテレフォンカードをあげよう。だから泣かないでね。よしよし、いい子だ…。

おのれワルガキ!!我はゲーセンより来たり!?

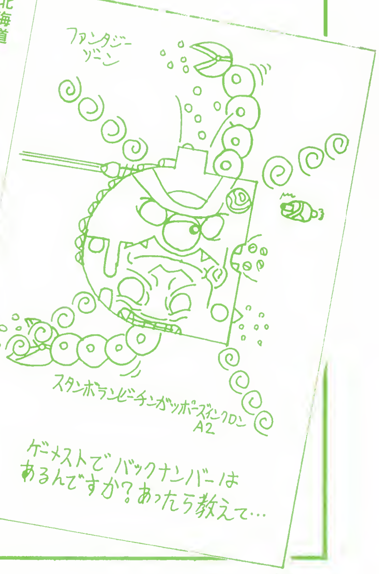
☆この前、俺がワンダーボーイをやっていたら、10才ぐらいのガキンチョがこっちを見て何か話していた。
気になって聞いてみれば「あ、セガのワンダーボーイがある。これ、ハドソンの『高橋名人の冒険島』のマネじゃねえか。SEGAってヘボくって、ちょれいぜ!!」などと言ってやがる!!
ムッときて、俺が真実を話



（神奈川県　坂貴紀君）★正解!! カードをあげよう。



（岡山県　村上聡君）★これを見て目ん玉つながりのおまわりさんを思い出したのは私だけ!?（古い!!）



（北海道　コバビーチ晃生君）★芸術は爆発だ!! カード送るよ。

してやると、殴って逃げやがった。
俺は2つの怒りに燃えた。一つはワルガキども。もう一つはにっくきハドソン!! うお〜〜っ!!
（神奈川県　小林忠幸君）
★そういうガキンチョはテレフォンカードでひっぱたいてやれ!! 私が許す!!（しかし、ハドソンは別に悪者じゃないんだけど!?）カード送るからな!!

そそっかしい私、ああどうすれば…!?

☆まー聞いて下さい。僕は…僕はドラゴンクエストの最後に出る「THE END」のことを、みんなに「最後にザ・エンドって出るんだよー」と言ってしまったのです。当然ある1人が「ジエンドって言うんだぜ〜」と教えてくれました。（ちなみに僕は中2です）
まぁこれだけならいいんだ。実は「遊びをクリエイトするナムコ」のことを「遊びをリクエストするナムコ」だと信じていたんです。これも6人ぐらいの人の前で言っちゃったんです…。
もうザンゲではすまされない。ああ…僕はどうしたら…。
（静岡県　ギルドギーナG君）
★英語のおべんきょしなさい!!

心に決めて1ヵ月ああ感動のアウトラン完走

☆「優勝カップは彼女のほうに渡され、彼は指をツンツンしてイジケてしまうのでした」と言えば、わかってもらえるだろうか? そうです。僕はとうとうアウトランを完走できたのです。
思えば、初めてあのデラックス筐体を見た時、「うおおー、これこそ自分の求めていたゲームなんだあぁ!! やあってやるぜぃ!!」と心に決めてから約1ヵ月。5000円以上はつぎ込んだであろう。あの赤い筐体。うーん感動だね!!
（岡山県　アーチン頭のRALPH君）
★アウトランは20日発売のセガのVGMレコードに入ってるよ!! レコードを聞きながら、その時の感動を思い出すってのはどうかいな!?



（埼玉県　中澤美博君）★いかにも歴史の教科書…って感じですネ。


（東京都　下田淳君）★景清の叫び声が聞こえてきそうです。カードあたり。



（大阪府　井上行広君）★ビシッときまったこのポーズ!! カードあたり。

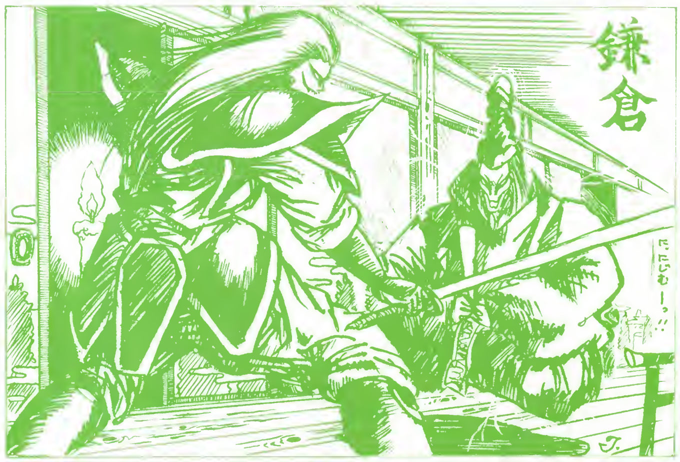


（大阪府　土岐三奈子さん）★横山先生!! もっとイラストくだせえ!!


（東京都　忠高体操君）★景清ってよく見るとベルクカッツェ（わかるかな）に似てません?



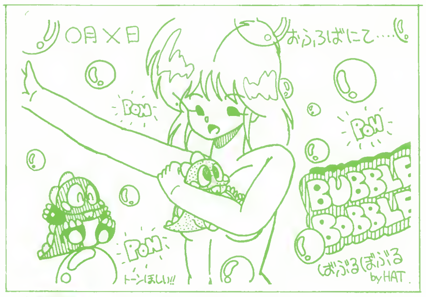
（東京都　榎原達磨君）★迫力ある弁慶がサイコーだぜ!!



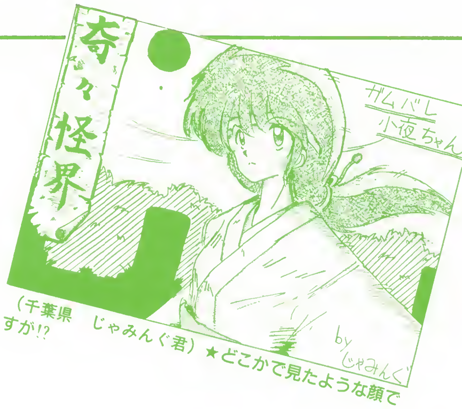
（神奈川県　転清君）★鎌倉での最後の戦い…!! 絵になるなー。

メーカーに物申す
TO GAME MAKER

甘くっても辛くっても、これ、みんなゲーマーの本音です。



（福岡県　HAT君）★こら、バブルン!!　もう少し動けー。なんてスケベな私…。



（千葉県　じゃみんぐ君）★どこかで見たような顔ですが!?

良いVGMはソロレコードにして！

☆どのメーカーにも言いたいことだが、ナムコにしろコナミにしろ、最近よいVGMのゲームが多い。そこで一つ提案!!　ソロ（シングル）でVGMレコードを出してちょうだい!!　グラディウスやドルアーガなどはいいVGMなのに、LPじゃないと聞けないのは残念です。

例えば、A面をオリジナルVGM、B面をアレンジ版といった感じにすれば良いのでは？　一曲だけ聞きたくても聞けないっていうのは、と〜〜ってもつらいことなんです。ホント、頼みますよ。特にナムコ、コナミ、セガの皆さん!!

（神奈川県　木村徹君）

★VGMの音楽性というものは、かなり向上しています。近い将来ヒットチャートにシングルのVGMレコードがチャートインする…なんてこともあるかもね。

ああ、ご先祖様、おゆるしを…

☆あのねー、ナムコさん!!「源平討魔伝」のことについて言わせてもらいますよ!!

はっきり言って、僕もやってみたいんですよ、「源平討魔伝」を。でも、僕はまともに平氏系の人間なんです!!（大久保さん、仲間ですね！）

困りますねー。すぐに死んじゃうと、ご先祖さまにおこられそうで…。まだ一度もやってません。どうしたらいいのでしょう!?

P・S　友人の横で聞いたFM音楽のVGMが忘れられません。あれはサイコーですね!!

（滋賀県　TZR君）

★源平討魔伝…景清は過激よ!!　なんつって…。（いかんな〜、最近編集部に変な病気が流行ってるよ…）

本当に楽しめるゲームを望む!!

☆僕はメーカーに言いたい。目先を変えただけの、二番せんじのゲームを乱発しないでほしい…と書くと、メーカーは商品サイクルが短いので仕方ないだとか、もう新しいアイデアは出にくいとか言うかもしれない。

商品サイクルが短いのは、プレイヤーの飽きっぽさに原因があるのではなく、メーカーが内容のない、サウンドやグラフィックだけの、すぐに飽きられるようなゲームを次々と発売し続けているからではないのか。また、僕たちの少ない小遣いで、短期間のうちに多くのゲームの中から「どれがおもしろいか」などわかる訳がなく、いつの間にかゲームセンターから消えている　それが実情ではなかろうか。

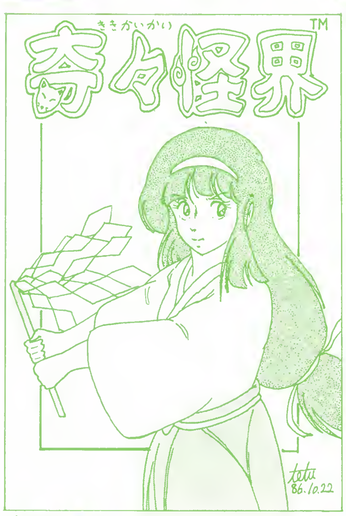
また、メーカーから「もうインベーダーのような大ヒットは出ない」などということは言ってもらいたくない。彼らには「もう一度あんなブームを起こしてやろう」という意気込みさえないのだ。どうりで、このようなゲームしか出来ないはずだ。

新しいアイデアがないのなら、出るまで待つ。おもしろくないゲームだったら発売しない。当然のことである。

（岡山県　AND&安東君）

★なかなか的を得た考えで、ついに5回連続採用。僕の考


（高知県　田内崇文君）★かわいいあんよがチラッ。うぷぷぷぷ…。

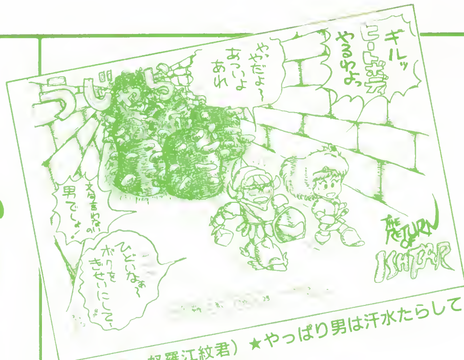


（神奈川県　片山哲次さん）★「私はタイトーの社員だ!!　フフフ…」のコメントつきです。

（富山県　IDA君）★イシターのコーナーのイラストでおなじみの彼。カードあげます。



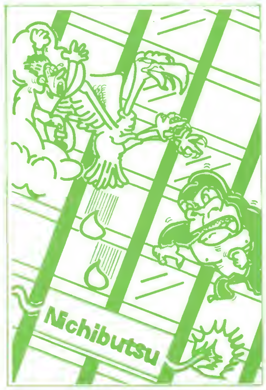
えとしては、ゲームサイクルが短かいのは、前号でアイレムの津村部長が語られたように、オペレーターが投下資本を簡単に回収できるということ、「ゲームマニア」なる人種の存在というのも大きな要因。メーカーに努力を期待するのはもちろんだけどね。



（新潟県　怒羅江紋君）★やっぱり男は汗水たらして働かないとダメなんだなあ…。



（埼玉県　栗原桃郎君）
★なんでギルが寝てるんだろ!? カードやるぞ。



（山形県　小北則介君）
★このゲーム知らない読者もいるんだろうなぁ…。

うれしいぞ！前号の反響だよ!!

コスリ KOSURI こすり問題

★前号で私の「こすり」に関する意見を紹介したところ、かなりの反響がありました。みんなけっこう真剣に「こすり」について考えてくれているようで、私はうれしくなっちゃいました。そんなお便りの中から一部紹介します。

私はこれでこすりをやめました

●真のゲーマーにはやさしさが必要だ!!

☆僕はボタンのこすりについて、御旅屋さんの意見に賛成です。

コインでこすろうが、素手（つめ）でこすろうが、ボタンがいたむことは百も承知。それなのに「こすり」をやる人は、御旅屋さんの言う通り「自分さえよければ」と思ってる人なのです。そのような人は「どんな方法を用いても人よりスコアがよければ」と思っていて、いい気になっているのです。

自分の持っているゲームのコントローラーのボタンを、他人にこすられたら、皆さんはどう思うでしょう？　たぶん、ほとんどの人が「いやだ」と感じるでしょう。自分がやられていやなことは、他人もいやなのです。

これからの真のゲーマーとは、スコアの上下よりも、どこまで人のことを考えられるかという「やさしさ」が重視されるのではないでしょうか？

（東京都　田口順則君）

★「やさしさ」…いい言葉です。テレフォンカードあげます。

●こすりの邪道さに気付いた僕

☆僕は以前ファンタジーゾーンなどをして連射するときは「こすり」しかできなかった。その頃は「こすり」がゲーム機をいためるとは思いもしていなかった。

しかし、ゲーメスト11月号を読んで僕は驚いた。「自分がゲーム機をいためていたとは…」とも思った。しかし、僕は相変わらず連射を必要とするときは、無意識に「こすり」をしていた。

そんなある日、僕はある店のファンタジーゾーンを見た。WEAPON1のボタンを速く押すために使った「こすり」の跡がしっかりと見えた。なんと、ボタンのまわりの塗料が、こすりをやった人のつめで見事にはがされていたのだ。その上、ボタンは一切反応をせず、弾が出なかった。弾が出るのは「こすり」を使用されていないWEAPON2の方のみ。もちろん、すぐさま自爆してゲームを終わらせた。

これを境に「こすり」をやめてしまおうと思う僕だった。

（奈良県　花田景浦君）

★花田君はエライ。そう思ってもなかなか実行できないものなんだよ。

青年の主張
ちょっと皆さん考えて!! マジだぜ、聞いてくれ!!

ゲームセンターの本当の存在価値は――

☆9月号のドンちゃんに言わせてもらいます。僕はキミの観点で行くと、明らかに不良です。（赤点が多く、留年か退学かに迫られているし、学校サボッてAMショーへ行くような奴だから。）だけど、君のような非常識なことは言わない!!

今は、昔のインベーダーブームのころほど、ゲームセンターはひどいわけじゃぁないし、勉強できない奴も結構いい奴がそろってるんだ。現に僕が通いづめの所では、常連達も店の人も良い人ばかりだし、雰囲気も良い。

結局、同じ目的を持った人が集まって、楽しく時を過ごしてこそゲームセンターの存在価値があると思う。

最近はファミコンのおかげで、ビデオゲームも再認識されて来ている。あせらずに、楽しいゲームセンターを我々の手で作り上げていこう。そうすれば、悪いイメージもいつかは取りのぞかれると僕は信じている。

（埼玉県　AKA君）

秩序あるハイスコアを…

☆僕は以前、巣鴨キャロットの落書き帳でハイスコアに関する論議を交わしたことがあります。相手の意見では、「ハイスコアにはルールはない。とにかく点数が高い者がハイスコアラーなのだ」と言うのです。反面、僕は「ルールのない所に競争はない」と思うのです。

ハイスコアも一種の競争です。ですから、何らかのルールがなければ、ハイスコア競争はあり得ません。そして、そのルールを作るのは、我々ゲーマーであると思うのです。永久パターンはどこまで認めるか、稼ぎはどうか、などはすべてゲーマーが、それもなるべく多くのゲーマーが話しあって決めるものだと思うのです。

巣鴨キャロットでは、各ゲームに関して規定がいくつか決められています。やはり無秩序な競争は、社会においてもそう認められるものではないでしょう。「ルールのある所に競争は成り立つ」…これが僕の意見ですが、皆さんはどう考えるでしょうか。

（神奈川県　元編集部の長崎智久君）

定期購読で完璧だぁ！

近くの本屋さんにゲーメストがないよ〜という君に。ゲーメストの定期購読をすすめます。方法は簡単。本屋さんに「新声社のゲーメスト○月号から毎号取り寄せて下さい。」と注文すればOK。これでゲーメストが毎号確実に君の手に入る、という訳。

（注）ゲーメストは今号から月刊誌となります。次号3月号は1月30日発売の予定です。

ご商談コーナー

お客様は神様です。神様はアナタです!!ってか。

★このコーナーでは、読者の皆さん同志の交流をお手伝いします。文通希望、譲ってほしいもの、売りたいもの等々どしどし編集部にお便りください。

なお、当事者の金銭に関するトラブルにつきましては、編集部では責任を負いかねますので、御了承ください。

当人との連絡は往復ハガキか返信用切手・封筒入りの手紙を使用すること。これは最低限のマナーです。

売ります

☆ファミリーコンピューター用ソフト、影の伝説を2000円、ボコスカウォーズを1000円、ゲイモスを800円で（以上箱マニュアル付）。マイティボンジャック、アーガスを各1500円で（箱マニュアルなし）。連絡はTELと年齢を書いて、ハガキで。
（〒503 岐阜県大垣市中野町4-9-2 豊田明弘）

☆セガSG-1000IIを8000円ぐらいで。ピットフォールII、カードキャッチャ、フリッキー、スターフォース、新入社員とおる君を適価で。連絡はハガキで。
（〒594 大阪府和泉市葛ノ葉町346 山田秀俊）

☆ファミコン用ソフト約60本を300円〜1500円位で売ります。まずは資料を送りますので、60円切手同封の封筒で。
（〒509-72 岐阜県恵那市大井町1554の3 秋山朋良）

☆私の手持ち基板50数枚の中から格安でお譲りいたします。つきましては「自分も基板を集めよう」と思っている方がいましたら、私あてにお手紙を下さい。いろいろアドバイスいたします。
（〒160 東京都新宿区高田馬場1-21-26 西橋倫治）

☆業務用ゲーム基板を安価で御譲りいたします。闘いの挽歌、メトロクロス、テラクレスタ、アテナ、熱血硬派くにお君、アルゴスの戦士、ワンダーボーイ、飛龍の拳、黄金の城、以上です。
（愛知県知立市弘法町弘法山40-8 加藤利男）

☆セガマークIII、テレコンパックとピットフォールII、グレートサッカー、F16ファイティングファルコンを20、000円以上で売ります。高く買ってくれる人優先。（マークIIIは7月購入）
（〒028-71 岩手県岩手郡西根町大更25-7-3 伊藤力）

☆セガマークIIIにファンタジーゾーンのカートリッジとセガ㊙ハイテク集をつけて、8000円で売ります。ハガキでお願い。TELも書いて。
（〒939 富山県富山市布瀬町一区北608 山本英樹）

買います

☆青春スキャンダル、ザクソン、スターフォース、ハングオン（マークIII用）を各1500円で買います。箱、説明書をつけて下さい。
（〒753 山口県山口市朝田1226-11 佐久間佳夫）

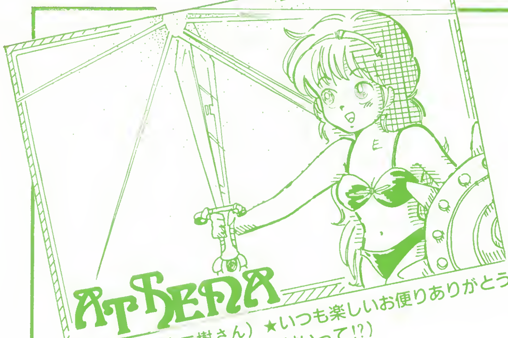
☆ツインファミコンを12、000円、ファミコン、ディスクシステム、セガマークIIIを各5000円で譲ってください。送料はこちらで負担します。詳しくは往復ハガキで。
（〒725-02 広島県豊田郡東野町契島 山野俊雄）

☆セガゲームソフト、ワンダーボーイ、スーパータンクを1200円で。マークIII用ソフト、サテライト7を1500円。アクションファイターを2500円で譲ってください。すべて箱、説明書つきで。
（〒321-33 栃木県芳賀郡芳賀町東高橋2519-3 水沼孝夫）

☆ディグダグ、ポールポジションの豆本、NG12号、ガントレットバッジetc…を適価で買います（美品のみ）。その他キャラクター商品がありましたら知らせてください。
（〒036 青森県弘前市南城西2-3-18 桐原秀文）

交換、その他

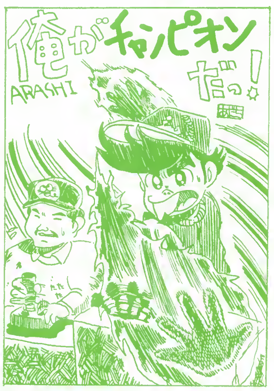
☆VHDゲームの大好きな人、ゲーム以外のことでも何でもお話ししましょう。できたらゲームブックでも作ろうぜ!! 年齢、性別、顔は問いません。
（〒221 神奈川県横浜市神奈川区菅田町236-41 古谷方本山凱岩）



（高知県　森本三樹さん）★いつも楽しいお便りありがとう。カードあげます。（女の人には甘いって!?）



（福島県　カムイ君）★はい、どうもありがとーさん。どんどんハガキちょーだいね。



（静岡県　あだちくん）★こ、これは…。高橋名人もびっくり!!

こんにちは!! 編集部!!

★最近編集部に遊びに来てくれる読者が増えてるんです。みんな編集室の狭さにガッカリしつつも、最後はポスターやグッズをオミヤゲにもらって、ニコニコして帰るんだよね。このコーナーでは、そんなお客さまを紹介していくことにします。

11月11日、夜7時頃に高校生の2人づれがやってきました。「どこから来たの?」「札幌です」…ひえ〜っ、なんと修学旅行の自由行動を利用して編集部を訪ねてきてくれたのです!!

外崎君と坂井君、2人とも高校2年生。「今日も寒いね」と話を切り出したら、「全然!!」と言われてしまった…。（北海道だもんねぇ）2人が今燃えてるのは、アウトランと奇々怪界とのこと。バブルボブルが近日入荷するらしく「期待してます!!」だって。

2人はハイテクセガ神田店にも立ち寄り、カードシステムで遊んできたそうです。「500円で6プレイは得ですネ」な〜んて。

「驚異現象」のネタをいくつか教えてもらったかわりに、ポスター＆グッズをプレゼント。「いいオミヤゲになりました!!」と2人ともニコニコ。

……てな感じで、2時間半の楽しい時は過ぎ、2人は上野駅へと向かったのでした。やっぱり貴重な自由時間を使って、編集部に来てくれたのはうれしかったね。（御旅屋）



バッチリ決めて、はいパチリ。

お便り待ってま〜す



ゲーメスト・アイランドでは、皆さんからのお便り、イラスト等、なんでも結構、お待ちしています。喜び・悩み・怒り…青春を共に語ろう（キザかな）。イラストをハガキに書く場合は黒インキで書いて下さい。

あて先
〒101　東京都千代田区内神田1-15-15　柴田ビル
新声社　ゲーメストお便り係

残念! おしくも敗れたぁー

―"アウトラン"レース大会

セガ・ゲームミュージック・レコード発売記念"アウトラン"チャンピオンシップ・レース大会(アルファレコード主催)。

ほんとに長ーいタイトルだけど それはともかく12月2日、なんと優勝賞金10万円(準優勝5万円)をかけたアウトランのレースが、あの有名な(おしゃれな君なら知ってるぞ)六本木エリアで行なわれた。

ゲーメスト編集部からはJUP阿部が代表で出場。他には、ヤングジャンプ編集部、週刊プレイボーイ編集部、オリコンウィークリー編集部、コンプティーク・㊖ファミコン編集部、BEEP編集部、ログイン編集部、ファミコン必勝本編集部などが出場した。

わがゲーメスト編集部のJUP阿部は武者ぶるいをしつつ出場。1回戦で最強の敵とあたった。相手とは、ゲーム誌の編集者間では絶対に優勝するといううわさがあった山崎さん所属のコンプティーク㊖ファミコン編集部なのだ。

これはマズイ、と阿部本人も編集部応援団もひそかに思った。確かに、4面までは山崎さんがかなりリードしていたのだ。だが幸運(?)にもプレッシャーのためか山崎さんは4面でコケてしまった。一気に阿部は山崎ドライバーを追い越し、ゴールした。お見事!

この時点で、ゲーメスト編集部の全員が優勝を確信した。しかし勝負というものは水もので、なんと準決勝で阿部は先程の山崎ドライバーの逆をやってしまったのである。

プレイヤーの諸君は、大記録を目の前にしている時などは、よくプレッシャーを感じるであろうがアレである。阿部は10万円を目の前につるされて、ついに2回もコケてしまったのである。(正確には3回のミス。)

まあ、10万円はさておいて、大勢いた美人のコンパニオン達が気になってしまったという話でもある。

とにかく、ゲーメスト編集部はおしくもベスト4止まりとなってしまったわけ。優勝はログイン、準優勝はBEEPであった。

なお、未確認情報だが、ゲーメスト編集部では阿部のためにセーラー服を用意していたといううわさがある。(そのために阿部は動揺しコケたのかも)

実は、負けおしみになってしまうかもしれないが、最終面クリアのラップは阿部が一番良かったのも事実だ。

そーいえば、会場で流れていたセガ・ゲームミュージックのアウトランは、なかなか良かったな。(ついでのようですみません。)

これも個人的意見だけど、このようなイベントはぜひどんどんやってもらいたいですね。

(REO　Y・Y)



▲JUP阿部スタート



▲1回戦は最強の相手、戦い終り…



▶勝利者インタビュー





▶JUP阿部を応援するゲーメスト編集部&コンパニオン



▲優勝ログイン



▲準優勝Beep



▲ヤンジャンのMr.X

当選 おめでとう!!

■11月号プレゼント当選者発表

○源平討魔伝のぼり
(あらかじめ連絡してから、直接新声社に取りにきてください)
(千葉県) 大田耕治
(東京都) 藤波祐介
(〃) 秋元正夫
(〃) 古代彩乃
(〃) 深沢勝秀
(神奈川県) 深水和歩
(群馬県) 山田進
(新潟県) 南雲充男
(三重県) 後藤明
(兵庫県) 溝口安宏

○ウェック・ル・マン24ポスター
(千葉県) 竹内秀輝
(埼玉県) 森田哲也
(東京都) 原崎素広
(長崎県) 久保田泰則
(大分県) 伊東誠一郎
(他5名)

○ASOバッジ
(宮城県) 高橋光治
(埼玉県) 藤井一清
(群馬県) 根岸一男
(大阪府) 黒瀬義敏
(福岡県) 香月宏周

○タイムギャルポスター
(東京都) 柳徳雄
(愛知県) 小林昌司
(石川県) 北浜篤
(広島県) 佐藤一成
(山口県) 平野普治
(他5名)

○ゲーメスト㊙生写真
(東京都) 橋本達也
(静岡県) 西村晃
(愛知県) 米津幸一
(大阪府) 平野哲也
(鳥取県) 天野武志
(他5名)

○バブルボブルポスター
(千葉県) 星野青史
(〃) 山内学
(静岡県) 大村昌利
(愛知県) 宇野真司
(奈良県) 佐藤忍
(他5名)

●山本百合子さんのサイン色紙
(神奈川県) 山本純一
(東京都) 先田強
(東京都) 下沢洋
(奈良県) 井戸家拡司
(兵庫県) 五百藏志郎
(他5名)



発送の都合上、賞品が到着するのが2ヵ月前後遅れる場合があります。ご了承ください。

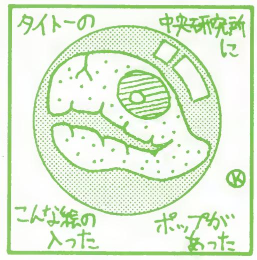
驚異現象101

びっくらめーしょん

うーん、今回は読者の方からの驚異がけっこう来たので、それも併せて紹介するぞーん。

101の折り返し点に来たぞ、驚異現象。今回は北海道から修学旅行の途中編集部に顔をだした読者の外崎君に原稿を書かしてしまった。次の獲物は誰だ？

びっくらめーしょん 50



バブルボブル（タイトー）で、2人用でゲームしている時、片方が死んでしまった時、すぐにもうひとりがEXTENDバブルをそろえれば、死んだはずなのに復活している。

びっくらめーしょん 51

同じくバブルボブルで、最後の敵を泡でくるんでおき、HURRY UP！の表示と同時に泡を割ると、15秒くらい画面がぴたりと静止してしまうが、やがて面クリアとなる。（豊川市　氏原賢二）

びっくらめーしょん 52

スペースハリアー（セガ）の主人公は、左から右へ移動させてゆくとき、右脇にかかえていたはずのビーム砲を、一瞬にして左脇に持ちかえるという超能力も持っている。

びっくらめーしょん 53

グリーンベレー（コナミ）で、敵を倒しながらひたすら粘っていると、やがてファントム戦闘機が出現し、爆弾を落としてくる。

びっくらめーしょん 54



ASO（SNK）で、パワーアップボタンを押したままスタートボタンを押すと、SYDにオクトアーマーが装着されていて、すぐはずれる。また、これはSYDが死んだときにもできる。（佐伯郡　梅田洋平）

びっくらめーしょん 55

サラマンダ（コナミ）で、破壊不能なキャラクタ（2、5面の岩、3面のドラゴンの胴体、6面のボスの本体部分など）に沢山のミサイルを当てると、自機やレーザーなどとの当たり判定がなくなってしまい、すりぬけることができる。

びっくらめーしょん 56



アウトラン（セガ）で、全5面を走り終わると、画面に残りタイムなどが表示されてゴールインとなるが、クラッシュさせて、転がりながらこのゴールポイント（残りタイムなどの表示が出る場所）を通過すると、画面がそのまま止まってしまい、ボーナス点も入らず、ゴール後のデモも見れなくなってしまう。（できない台もある。）

びっくらめーしょん 57



IKARI（SNK）で、普通戦車は水の中を進めないが、水ぎわまで進み、一度降り、もう一度乗り直してから進むと、少しだけ進むことができる。これを繰り返せば水の中にも入れるぞ。（京都市　小泉　貴）

びっくらめーしょん 58

昔なつかしスペースインベーダー（タイトー）で、UFOが消える瞬間に弾を当てる（UFOは爆発しない）と、次に出てくるUFOが弾を当てないのに爆発してしまう。

もう一つ、UFOに弾を当てなくてもUFOを落とす方法がある。それは、前のUFOを落として、その時出た得点が消える瞬間（得点を削ってはいけない）に弾を当てるのである。（編集部新人　慶一郎）



びっくらめーしょん 59

ヒゲ丸（カプコン）で、ハイポイント・ステージで無敵の義手を取って壊れない袋で閉じこめて、他のキャラクタを全部殺して、そこに近づかないでいると隅のガイコツが動いて音が早くなる。ほうっておくと更に早くなり、最後にわからなくなるほど遅くなる。

また、画面の横の外ワクを使って閉じこめて反対側にいくと、敵が外ワクを壊してくることがある。そうなると、そこは、ワープホールになってタルを投げると、そこでずうっとまわっている。（札幌　外崎和巳）

と、今回の驚異はこの位だ。

このごろは読者からのハガキも増えて大変嬉しいんだけど、やはりJADOや永久パターン関係の情報が多いんだ。特に悪いとはいわないけど、ゲームの新しい楽しみを追求するというカッコイイたてまえ上、全部を載せるわけにはいかないので、あしからず、というわけなんだ。

さあ、君も残り半分を切った「驚異現象」の伝承者となるべく、大小を問わずバシバシ送ってきてくれいっ！

RANDOM PICK UP

GAME CENTER IN YOKOHAMA

勝手に選ばせていただきました 横浜ゲーセンめぐり

—APAPA—

パソピアード西口

ここより駅に近い所はない



相鉄の改札から徒歩5秒のところにあるのが、パソピアード西口店だ。

一見狭いが、実はそれは1号店、すぐ隣に2号店がある。両方の店のゲームを合わせると80台を越すのだ。

まだ出来て2年の店だけど、相鉄を使っている学生が毎日のように来て、常連となっている。

土・日・祭日には朝クレジットサービスがあるのダ。これを見のがす手はない。ただし1人1台だよ。

実は、この店は女性客が多いんだって。

㋴前10～11半　㊟西区南幸1-5-24



こちらは表、店を抜けると相鉄の改札口。



こちらは2号店。



これは2号店だよ。

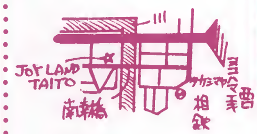


片山店長さん（ウーン、ピンボケでごめん。現物はもっといい）

JOY LAND TAITO



一見バイク屋に見えた、という人がいた。



大型のメダルゲームもあるゾ

13年前から続いている店ジョイランド・タイトー。80坪もある広い店内は、入ったとたんに「広いなァ」と感じるほどだ。

駅の近くだからって、落ち付かない雰囲気じゃなくって常連客もなかなか多いんだって。

24歳の若い店長さんは、アルバイトのみんなには「お客の身になって考えるように」と言い、客のみんなには「ゲームでわくわくするような気分を味わって下さい」と言っているのだ。

㋴前9～11半　㊟西区南幸2-15-12

☎(045)314-6078



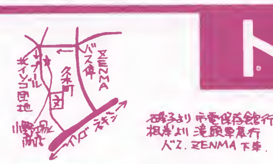
左が寺田店長さん。



ゆったりとした店内、親切な関接照明。

トッキョ

本当の名は「小野塚商店」だゾ





店の向かいにはプールがあって、夏には大にぎわいだって。

小さい店で、マシンは20台もないけれど、ニューゲームはばっちりそろってる！

しかも、半分はおかしやなので、もうみんなの集合場所にぴったり。

店長さんと子供達は本音の付き合いをしているから、みんなは注文をバンバンつけるし、店長さんも、しかる時は本気でしかる。結局みんな「いるだけで楽しい」と言って集まって来る。

店に来る子はみんな覚えちゃってる、という店長さんに、店の自慢は？と聞くと、「うちの自慢は子供達です。おこられてもおこられても、よく集まってくるものだ」と笑いながら話してくれました。それから「学校の帰りのゲームは禁止されているが、最近来ちゃう子がいるから、近々取りしまる予定です」だって。

㋴前6半～6半　㊟磯子区久木町3-32

☎(045)753-3261



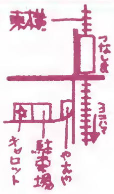
ここはただゲームだけをしに来るのではなく、遊びに来る店なのダ。



店長の小野塚さんと常連のみんな。

綱島キャロットハウス

意外と穴場なのダ





音楽の聞こえるゲームセンターを目指す、村尾昌彦店長さん。

ちょっと入りくんだところにあるので、わりと見のがしている人も多いが、実は駅に近いのがここだ。2階建ての店の屋根を見てびっくり。なんと瓦屋根なのダ。

ゲームは全部で48台、「今、店の横の壁に、ネオンをつけられたらいいナ、と思ってるんです」と言う店長さんは、なんと20歳の若さ。ただいまバイト募集中なんだって！

㊫前10〜11　㊟港北区綱島西2−2−9



入口を入って、すぐ右に階段がある。



2階建ての瓦屋根なのダ。

TAITOPIA 日吉

ちょっと立ち寄って行こう





シンプルなネオンがきれい。

日吉の駅を慶応大学と反対側に降りて、まっすぐに行くとすぐあるのが、このタイトピアだ。

慶応大学と日大高校の学生が通りがかりに寄っていくことが多いので、あまり常連はいないのダ。君が常連になるか。

㊫前10〜12　㊟港北区日吉2−2−4東京ビル1F

☎（044）62−5932



さすが学生客が多い、日吉だもん。



店長さんの代りの浜田さん。

ファミリーランド ガリバー

掘出し物があるカモよ

ビルの3階だっていうから狭い店を想像していたら、さにあらず。なんと広々とした空間がそこにあったのだ。

ゲームは全部で93台、新しいゲームと古いゲームがごちゃまぜにおいてあって面白い。広い空間を利用して、エアーホッケーをやろう。それからここには、タイムギャルがあるゾ、と。

「そんなに常連は多くない」という店長さん。みんな、こんな良い所があるのに気付いてないんじゃないかな？

㊫前10〜9　㊟旭区鶴ヶ峯1−12サンクレイビル4F

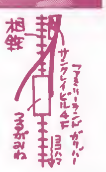
☎（045）373−0762



左が河口店長さん。3年前からここにいます。



駅の近くの、このビルの3階にある。





実はこの倍の広さがあるのダ。

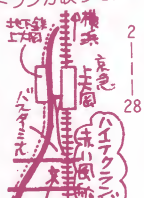
ハイテクランド 赤い風船

学生客の多い店

㊟港南区上大岡西2−1−28



入口にモニターがあって、アウトランが映っていたゾ。





学生さんが多い。

上大岡の駅のそば、赤い風船の1階にある、と聞いて行ってみると、そこにはパチンコ屋があった。おかしいと思って建物をぐるっと廻ってみると、堂々とハイテクランドがあったのだ。

学生が多いというこの店、やはり土・日・祭にはクレジットサービスがある。

メダルゲームや大型マシンもそろってる。マージャンがないな、と思ったら奥にコーナーになってた。

店の奥は、おや、さっきのパチンコ屋につながってたよ。

㊫前10〜10半



ニューゲームはすぐに入ります。という内山店長さん。

シールハイクに参加しよう

—お年玉を使って ゲーセンめぐり—

ご紹介した横浜11の店に行って、ゲームして、「ゲーメストのシールハイクのシール下さい」と言ってシールをもらおう。16頁の台紙（ハガキ）に11枚（11店）のシールを番号を合わせてはったら、裏に必要事項を書いて、編集部まで送ろう。〆切は'87年1月31日。
抽選で何かプレゼントがあるぞ。
あて先
〒101 東京都千代田区内神田1-15-15 柴田ビル
新声社 ゲーメスト「シールハイク」係
＊11枚全部はってなくても、面白い手紙を書いてきた人には何か当たるかもよ。
＊お店の人には、ちゃんと挨拶してネ。

プレイシャトー 50円ゲームの店

階段を上って店に入るとゲーマーの熱気があふれてる。81台あるゲームのほとんどは、ニューゲームも含めて、50円なのがうれしいね。店の方針が「ゲームは安く楽しく」なんだって。

店長さんは「みんなに楽しんでもらいたいから、うちは客を選びます。マナーの悪い人は出入禁止です」と言ってます。みんなの強い味方になってくれそう。FCソフトやゲーメストまで売ってるゾ。

(営)前10〜12 (住)中区伊勢佐木町4−109 ☎（045）251−8340


ポスターが豪華だね。


店は広いゾ。



パチンコ屋の2階なのダ。

パソピアード 伊勢佐木
常連になりに行こう

伊勢佐木町を歩いていて、横道をふと見ると、ひときわ白い建物に、パソピアードの文字が光っている。

入ってみると、店内も白くてとてもきれい。聞いてみたら、このあいだ改装したばかりなんだって。

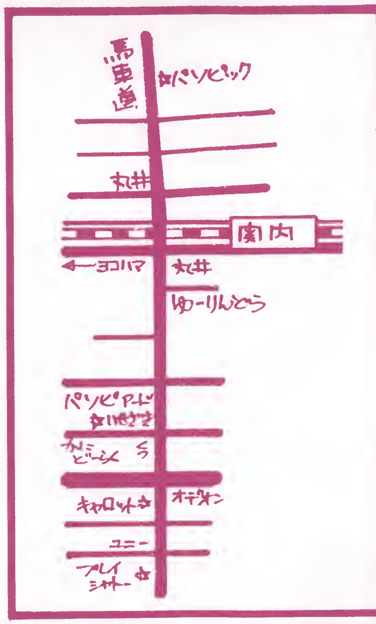
ゲームは全部で50台以上あって、かなりの機械に紙がはってある。何かと思ったら、ゲームのハイスコアだ。これはもう挑戦するっきゃない。

土・日・祭日にはクレジットサービスもある。

(営)前10〜11半 (住)中区伊勢佐木町2−11−11


しゃれているパソピアード


「全力投球で見守っている」という藤崎店長さん。



プレイシティキャロット いせざき町店
小さいけれど、なんでもある

伊勢佐木町の町並みに、見慣れたキャロットの文字。入ってみると、うーん、ちょっと狭いかな。でも店内を見てみると、なんとめぼしいマシンはたいていあるではないか。

店の奥では、グッズ類を販売している。おやゲーメストまで売っている。サンクス。

「気軽に遊びに来て下さい」とは店長さんの言葉。

(営)前10〜12 (住)中区伊勢佐木町3−95伊勢佐木センタービル内



おかし大作戦は女の子にも大人気。


左が店長の土門さん。右のバイトの人の方が昔からいるんだって。

セガパソピック 馬車道店
ちょっとアダルトチック

駅を出て馬車道を歩いて行くと、右手に「パソピック」のネオンの文字が目に入る。

店に入ると外人がいるのでびっくりしてしまった。（ただのお客さんでした。）

ここパソピック馬車道店は土地柄のせいか、外人客やアベックなども多いそうです。

ゲームは全部で95台、2階にはちょっと古いゲームが50円でおいてある。

今はちょっとアダルトチックな店だけど、近々気軽に入れるショールームに改装するらしいよ。

(営)前10〜11 (住)中区常盤町4−47


パソコンのショールームでもあるのダ。


佐久間義江店長さんはお休みなので、代りに秋本横浜営所長さんが来てくれました。

（ECM-APAPA、協力ECM-SHAMBLOU）

マジに語ろう

セガ・エンタープライゼス
田副康夫営業部統括部長

すてきな遊び場を



▲現場を見て学びます…田副康夫さん

ボーリング場の前座から いま光の当たった主役に



ゲーム場をつくってゆくことが私の仕事です。ディスクワークより、現場を見て新しいセンスを身につけたい、若い人の感覚を吸収したいと、常に考えて外へ出て行きます。

今までは、メーカー側が勝手に作った機械を、出来あがっている店が勝手に置いて、プレイヤーが勝手に遊んでいるという時代でしたが、現在はお客さんがどんなゲームを望んでいるか？　どの位の難位度のゲームが適正か？　1ゲームいくら位の金額に設定すればインカムを上げることが出来るか？　店舗をつくる場所はどこがいいか？　などを現場を見て学びます。

ボク等の話を聞くときは、パイプのたばこを二～三服くゆらせて捨てる、セガ営業部統括部長、田副（たぞえ）康夫さん。スゲエかっこいいって訳。灰皿のたばこは全部同じ長さで消してたよ。

18年前セガに入社して、ずっと営業という仕事をしていたんだって。ゲームセンターの歴史を語ってくれた。

セガでは18年間仕事をしている中で、11年間は九州地方を担当してました。入社した当時は、まだジュークボックスの販売が主でしたから、バーとか飲み屋さんによく顔を出しましたよ。いわゆる夜の巷（ちまた）を歩いたものです。しばらくしてフリッパー等が出まわりだした頃、ボーリングが日の出の勢いで日本中に浸透してきました。そのボーリング場で、順番を待つ人に、たいくつしないようにと機械を置いてもらうことが次の仕事でした。ですから、ゲームは今のように光の当たった主役ではなく、脇役だったり、前座だったりという位置でしたよ。

またフリッパーや、アップライトものが輸入されて来た頃は、機械に非常に故障が多く、アフターサービスのはずの修理が営業の仕事のほとんどでした。〝メカニック〟と呼ばれる技術者を養成しなければならない程、修理は繁盛してしまいました。

ヒエーッ、ゲームセンターが、こんな歴史をたどってきたとは知らなかった。実は、本日の取材班赤斑16歳、大田18歳、鈴木19歳、林19歳のメンバーだもんなー。部長さんがボーリング場にゲーム機を販売にいっている頃、ボク等はゲームをしていなかった。

信頼関係を保ってこそゲームの楽しさが深まる



店を運営して行く中で、どうしても話し合いをしなければならないのは、地元の皆さんです。商店街の方々はもちろんのこと、学校の先生方、父兄の皆さんともひざを交えて話し合わなければと、いつも考えてました。しかし、仲々実現は出来ませんでした。なぜかといいますと、店に見学に来て下さるPTAの役員の方などは、説明しますと「私は分かるんですけどねー、他の皆さんはどうかしら」というように、父兄の皆さん全部に話が行き渡らないし、また先生は先生で、店内に入ると自分の学校の生徒を見つけて、ポカリと頭を殴るんですよ。困ってしまいました。その店の管理者が女性だったりしますと、どうすればよいか分からず、110番しなければ等とうろたえたりしました。

そんなことが度重なると、店の管理者には、相手の名前を尋ねること、遅い時間までいるお子さんの場合は、こちらから連絡するか

いつまでも提供してゆきたい

ら、連絡先を聞くことを指導しました。ところが今度は、先生にお名前を尋ねたりすると店内に入って来ないで、店の外で見張っているのです。

　こんな形で、話し合いというのは持たれませんでしたが、ゲームセンターが出来はじめた頃、しばらくの間学校側は内容を全然把握してなかったようですよ。父兄の皆さんが悪い、悪いと言うので、大あわてで見たという感じがしました。あまり悪い、悪いと言われるので、どこが悪いのかを逆に聞いてみますと、「家からお金を持ち出す」「勉強をしない」「目が悪くなる」「夜遅くまで遊ぶ」などの理由が上げられるのですが、そのほとんどが家庭の中でのしつけの問題じゃないかと思うんですよね。

　子供達が非行に走らないということは、大人にとって気をつけなければならない当然のことですから、帰宅時間がきたら子供達を帰すことを約束しました。父兄の皆さんに、どちらに子供さんをお帰しすればよいでしょう?と帰宅場所を確かめますと、どなたも（自分の子供じゃないから）知らないというケースが多く、最後はいつも、物別れに終わってしまいました。

　先生にしても、校則を破っているということのみで、いきなり物も言わずに生徒の頭を殴るなどという行為を私は許せない気がしました。なぜ一言声をかけて話し合おうとしないのかと、疑問に思うことばかりでした。親子でも、師弟でも、一方的に頭を殴るなんて野蛮で、許されることではないですよ。お互いにもっと信頼関係を持ちたいものですね。

　ウーム、ポカッとやられた経験を皆な持っているね。しかし、ポカッとやられたからゲームをやめようとは思いもしなかったよ。ボク等が校則に違反しないように努力するのは、単に内申書が恐いからだね。



大変だったですネ 新風営法前

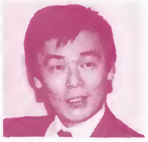
　一番大変だったのは、インベーダー以後、竹の子のように出てきたギャンブルマシーンの店が、次々とトラブルをおこし、大きなイメージダウンを植え付けてしまったことでした。一度植え付けられてしまった、暗い、危険、トラブルがおこる、というイメージは、そう簡単には消えません。

　そこで、業界の中からゲームセンターを健全な娯楽にして行こうという動きが出てきました。自分達の手で浄化を計って行こうとする動きです。それぞれの自治体の単位で話し合いがおこなわれることになりました。ゲーム業界の他に、報道関係、学校代表、少年相談員、県の青少年対策、ポルノ雑誌、映画などにたずさわる人達が警察も交じえて相談し合う機関が発足しました。

　『健全娯楽協会』という名称で、6年前のことです。

　ところが、発足した健全娯楽協会の前には、大きな難問が広がっていました。それは、表に出てきて話し合いに加わろうとしない人達の数が余りにも多いことでした。そのため協会の人達の努力はいっこうにはかどりません。ひんぱんに足をひっぱられることばかりが続きました。そうこうしているうちに、新風営法の話が持ち上がり、施行されてしまいました。

　あの時が一番大変な時期でしたね。



失敗もあれば事故もあり…でもガンバリますよ

　長崎に2年おりましてね。ちょうど水害にあったんですよ。シャッターを閉めても、どんどん水が入ってきて、床の上まで上がってくる。そのうち機械にも届くようになってくる。お客さんと従業員が一体になって機械を上にあげました。皆さんに助けていただいて1軒の方は救われましたが、もう1軒の方は全滅でした。また火事になったり、いろいろなことがありましたよ。

　赤斑は「ああラブリープラザに部長さんは居られたんですか」と、長崎の話にすっかり緊張がほぐれ、東京に転勤されてからの、店づくりのお話を聞かせていただいた。

　現代感覚にマッチした店をつくりたいと考え、外装にはキラキラした飾りを一切はぶいて、すっきりした店構えにしましたところ、ゲームセンターがあることを分からない人が多いらしく、お客さんの入り方がいまいちです。少し未来感覚を先取りしすぎた感じですね。

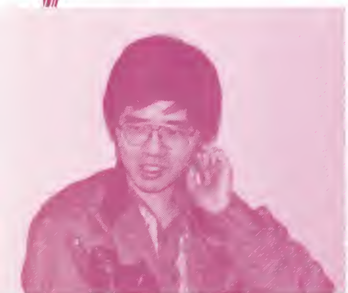
　でも、これにこりずに、もっともっとすてきな遊びの場を提供してゆきたいですね。

　セガのゲームセンターに入ったら、店づくりの研究に来ている田副部長さんに会えるかもネ。これからもますます頑張って、ボク等のために楽しい世界をつくって下さい。

（構成＝高橋）









編集部のボクらの意見にもじっと耳を傾け、マジに語ってくれた田副さんに感謝。上から赤斑、太田、鈴木の3奇人？　右は年寄り新人・林。

ピンボールコーナー

ジェネシス

今回はプレミア社のジェネシスを紹介するんだけど、このテーマがなんと『人造人間』。つまり人間を造ってしまうというんだからこりゃ大変！　さて、あなたはこのロボットを完成できるかな？



ジェネシスの全景。バックグラスが印象的だ。

人造人間ヲツクルタメニ…

右上、左上のスロープ、その両脇のレーン、トップのロールオーバーレーンにそれぞれ、「ARMS」、「LEGS」、「BRAIN」、「BODY」と書かれてるね。これは手、足、脳、胴体という部分、つまり、ロボットの部品（?）を表してるんだ。そして、このそれぞれの部分はその文字の数だけ（「BRAIN」は5回、他は4回）ターゲットを取れば完成するというワケ。

このそれぞれの部分をボディパーツと言うんだけど、こいつを取らなきゃ話が始まらない。まず、ボディパーツの集め方から話を進めよう。

「ARMS」と「LEGS」は一目見て分かるね。それぞれのスロープにボールを入れればいいんだ。

「BODY」はトップのロールオーバーを全て取ればいい。で、「BRAIN」はというと、ライトが点灯している時に、そのレーンを通せばいいのだが、このライトはバンパーに当たる度に左右に変わる（ちなみに、1万点のプレートバンパーとアウトレーンの5万点ライトも、バンパーに当たる度に左右が入れ変わるんだぞ）ので注意！　ライトの灯いている方のレーンを通した時も反転します。（当たりまえだネ。）

実は、これ以外にもボディパーツの揃え方はあるんだ。

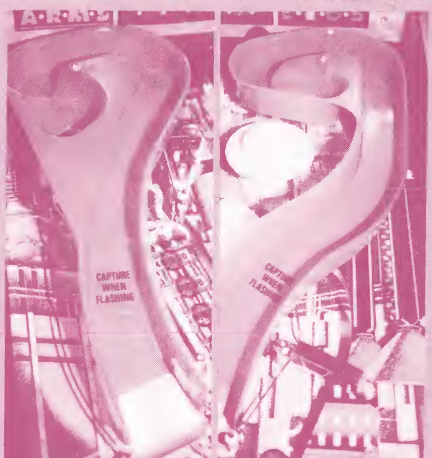
1つは中央のドロップターゲットを倒す方法。

ライトの灯いているドロップターゲットを1〜3の順に落としてゆけばいいんだ。順序良くやればそれぞれ1回ずつ落とせばいい。けれども順序が悪いと、3回全てのターゲットを落とさねばならない（一度ドロップターゲットを落とすと、全てのドロップターゲットを落とすか、灯いている3のターゲットを落とすまで上がらないため）のだ。気をつけよう。

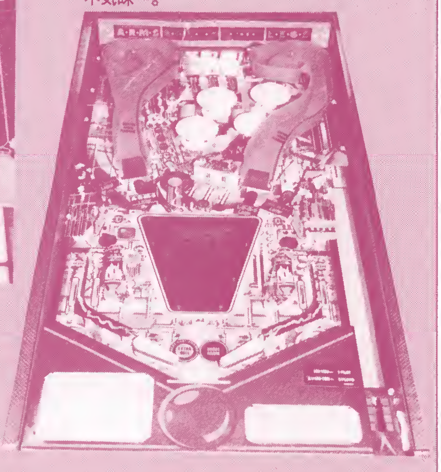
もう1つは「ヴァリターゲット」（カタカナで書くとしまらないなあ…）と呼ばれる左スロープの右隣のターゲットを使う方法だ。

このターゲットはボールが当たると後退するのだが、その度合いは、ボールが強く当たれば当たるほど大きく後退する。この度合いによって1万〜4万の得点がもらえるのだが、これで4万点を取るようにすれば（つまり最高の所まで後退させれば）1文字もらえるんだ。

このようにしてもらえた文字はそれまでに一番多く揃っているボディパーツの所に点灯する（すでに全て揃っているパーツを除くので覚えておこう。パーツの数が同じ時は「BRAIN」、「ARMS」、「LEGS」、「BODY」の順で優先される。



左右のスロープ。変わった型をしていると思うかも知れないが、これが実にウマくできている。



プレイフィールド。中央の窓が不気味〜。

GAMEST発売日変更のお知らせ

GAMEST月刊化で

発売日が変るよ!!

次号(3月号)は1月30日だ

月刊GAMESTは、これから毎月30日に本屋さんの店頭に並びます。まだおサイフがずっしりと重くあったかいうちに、近くの本屋さんに飛んで行って下さ〜い。

倍率、エキストラ、スペシャル、みんないただき！

ボディパーツのいずれかを全て取ると、まずプレイフィールドの倍率が上がる（実はコレがメチャ重要なんだぞ！）。そして両側のスロープのいずれかが点滅するので、そのスロープにボールを入れればマルチボールプレイになるのだ。ボディパーツを揃えるほど倍率は上がるし、マルチボールにすると、それにさらに倍率がかかるんだからこいつはスゴい！

ちなみに、「ARMS」か「LEGS」で全てパーツが揃う時で、その側のスロープが点滅するような時は、ボディパーツを取った時点でマルチボールプレイとなる。

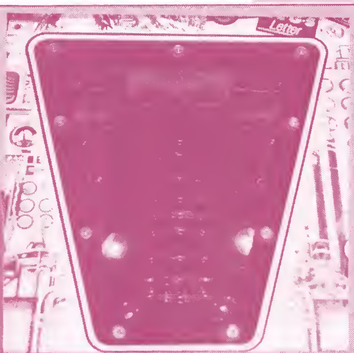
ボディパーツを取っていくともらえるのは倍率だけじゃないぞ。3つのボディパーツを揃えるとエキストラボールのライトが点灯し、残りの1つのパーツを取ることによってエキストラボールを得られる。また全てのパーツを揃えればスペシャルも点灯する。

いよいよロボット登場!!

さて、ボディパーツを全て揃えただけではロボットは完成しない。何が足りない？ そう、命を吹き込んでやらねばならないんだ。

ボディパーツを4つ全て取ると、ヴァリターゲットの所に「LIFE FORCE GENERATOR」のライトが点灯する。この時にヴァリターゲットを最高ヒットしてやれば、中央のシェルターが開いてロボット（女性です！）がお目見えするんだ。

倍率が充分に上がった時の狙い目はというと、やはりヴァリターゲット。例えば20倍がついている時に最高ヒットさせれば、1発で80万点だ！ ちなみに点灯している側のアウトレーンに落とすと百万点だし、2球たてつづけに落ちると何と2百万点だから…うーむ、こりゃでかい。えっ？ そんなに稼いだら、すぐカウンター振り切りしちゃわないかって？ 大丈夫。最近のプレミアのピンボールは、みんな1千万のケタがあるんだよ。安心して稼いでくれ！



このシェルターが開いてロボットが出てくるんだけど、君に見れるかな？



右スロープに球を撃ち込んだ瞬間!……なんだけど、見える？

おわりに＆次号予告

プレイした人は気がついたと思うけど、音楽もいいだろ。実はこのBGM、ボディパーツのライトが、それぞれ4つ、8つ、12コ点灯した時に変わるようになってるんだ。凝ってるネ。

さて、次号ではウイリアムスの「PINBOT」か、プレミアの「GOLD WINGS」を紹介したいなと思ってるんだ。もしかすると両方一度にやるかもね！

今回のジェネシスの取材では、「ハイテクノーベル・神保町店」に御協力いただきましたが、ここはピンボールファンは一度は行ってみる価値ありだヨ！

では、また。

（螢）

前回の当選者発表！

11月号掲載分「苦労スワードパズル」の賞品当選者は、全問正解者の中から抽選で次の5名の方々に決定しました。

（和歌山県）木村裕子
（富山県）　中島充紀
（長崎県）　羽矢浩雄
（東京都）　及川哲郎
（広島県）　橋原直幸

以上の皆さまおめでとうございました。早速、お約束の「何か」をお送りします。お楽しみに。

なお、このコーナーでは皆さんから御意見や御感想をお待ちしております。

では一句。

「お正月　坊さん2人で　和尚(おしょう)がⅡ(つー)」

…おそまつさま。（批判がこわい…）

（担当・やっぱり赤斑砂希）

前回の解答

（タテの答え）①ローリングコックピット　②イカルス　③トット　④タタカイノバンカ　⑥ゴーデス　⑧スカ　⑨トス　⑪インチ　⑫エキストラ（エクストラ）　⑭スーパーデッドヒート　⑮ハノマスズイ　⑱ブラスター　⑲ハル　㉑バルバルーク　㉓ラット　㉔ビートル　㉖リンク　㉗マイキー　㉘フナイ

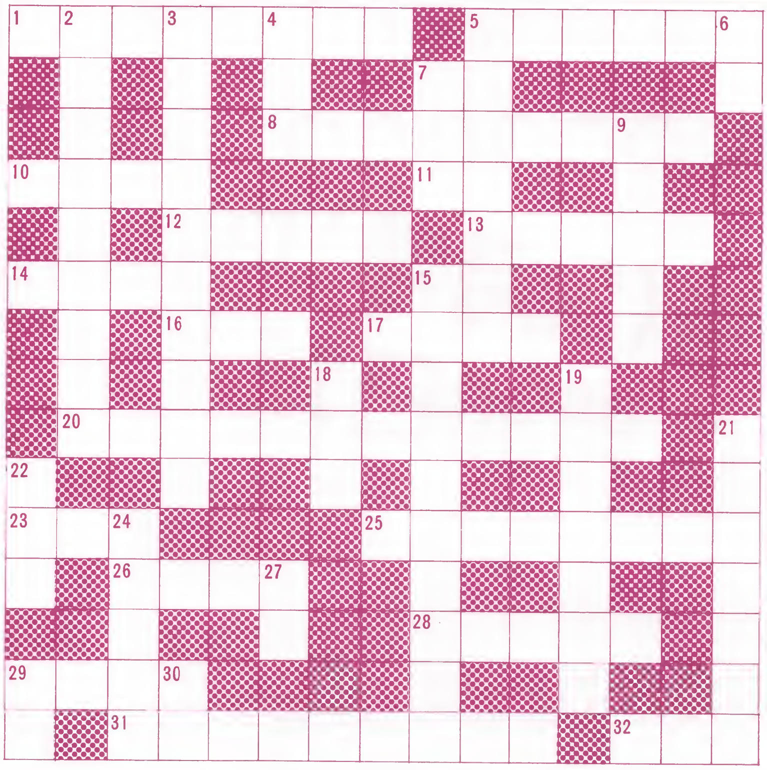
（ヨコの答え）①ロケテスト　②インストラクター　⑤リンゴ　⑦レグルス　⑩スカイ　⑫エクイテス　⑬グラディウス　⑮ハチ　⑯バウス　⑰クラブンガー　⑲ハラ　⑳カバン　㉒デススペル　㉔ビッグバン　㉕ヒート　㉖リー　㉘フォースフィールド　㉙レイカ　㉚スターブレイザー

今度は解けない――!!

年のはじめの知恵試し　あけまして

苦労スワードパズル

お年玉つき



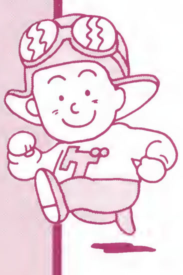
赤斑はうれしいっ！　前回のクロスワードにはたくさんの解答を寄せてくれて、本当にありがとう。
正解率68％！　ムムム…なかなかやるな。
しかし、あれが僕の実力だと思ったら大間違いだ！　今回は前回よりも内容はもちろん、ヒントもハイグレードにしてみた。コタツでみかんでも食べながら挑戦してみてね。
全てのカギに対する答えを書いて、葉書か封書で、編集部「今、時代は苦労スワードパズル」係まで送って下さい。今回も全問正解者の中から抽選で5名に何かを差し上げます！
12月31日必着。

タテのカギ

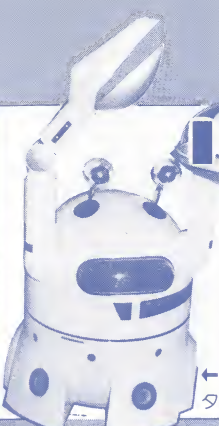
②ロードランナーにスーパースプリント。難しくなると…。
③イン石をよけつつUFOを撃破！　君は「GIVE　UP!!」を見たか。
④「ウォーター」「サンダー」「ファイヤー」と、3種類あります。
⑤2本の竹を使ってやる踊り。（全くゲームには関係がなかったりする。）
⑥熱血硬派くにおくん。4面目にて。「いてっ！　そんなもんで刺したらいてーじゃねーか。あ…あ…、一撃で死んじゃった…。」
⑦ショートじゃないんですよ。
⑨コナミの2人同時プレイ可能コミカルシューティングゲーム。業務用に、ファミコンに、MSXにと大忙し！　しかもPARTⅡでは燃えてしまうとのこと。お疲れさまっ。
⑮わ〜ハチが植木鉢を持ってっちゃうよ〜。蚊が強いよ〜。ゴリラもいるよ〜。殺虫剤なんかじゃ話にならんっ。
⑱「ドカーン」うっ！　残機がない。これは○○○かあ〜っ！
⑲「えいっ♥」「お〜うまいうまい！　パチパチパチ」…レイカちゃんやカイちゃんの得意技。最近は小夜ちゃんも使っています。
㉑大抵、どんなゲームであっても終了時に画面に表示される文字。
㉒おまえさぁ〜、人がせっかく「オクテイ」倒して手に入れたカプセルから、突然出てくんなよなぁ〜。こわいじゃね〜か。パックマンみたいな顔して。
㉔ーが出ずに、いきなりⅡが出てしまった奇妙なゲーム。「MS○○○○○」
㉗おい。紫色のコスチュームで、まつ毛伸ばして追っかけてくるなよ。TIME　OUTになると急に速くなるし…。
㉙最近のゲームには、これが多すぎて選ぶのにもひと苦労…。
㉚麻雀用語。ウラもあるよ。

ヨコのカギ

①100円入れると…球がでた！　打った！　90m以上飛ばせばホームラン。
⑤おお〜っ！　3Dだぜ！　アイレムのシューティングゲーム。
⑦「ごめんネ」ってあやまる位だったら最初からやるな。
⑧「ミステリアス・ストーンズ」の前身となったゲーム。ニワトリが良かった。
⑩「たすけて〜」「ひゃくてん。ひゃくてん」…あ〜うるさいな〜。「○○○○&レスキュー」。
⑪「アウト！　セーフ！　ヨヨイノヨイ!!　きゃー『チョキ』で負けちゃった〜」相手は何を出した？
⑫「ダーウィン4078」って、ダーウインの何を題材に作られた？
⑬ドラゴンチェンの三角蹴りをかわす時は、レバーを引っぱって…。
⑭「メトロクロス」に出てます。「ハイパーオリンピック」にも出てます。
⑮「首領」のことですな。
⑯「あら？　水たまり？　イヤーン！　突然動くんだも〜ん。それに小さいし。あんまりいじめるとカイ泣いちゃう」
⑰バラバラな数ですね。ゲームの大切な要素でもあります。
⑳「ドーゾ、コインヲ、イレテクダサイ」
㉓スターラスターでの自機の名。
㉕DECOのLVDゲーム。ヘリコプターが自機なんだ。
㉖ハイパーオリンピック'84。跳馬にて。「おっ！　旗が光った。あの国旗は…」
㉘あまりに内容がヒドいゲームを見つけると、「○○○○○」にして捨ててやりたくなりますねェ。
㉙源平討魔伝では魔物を斬ると血しぶきが飛びますが、
㉛ローラーで道をキレイに塗りましょー。おい！足跡つけるな！　タイヤを転がすな！　カンをまき散らすな〜っ!!
㉜二丁拳銃を自由に操る器用なガンマン。



担当　赤斑



INFORMATION

お年玉はゲームセンターで使うばかりじゃ能がない。こんな楽しいものもある。

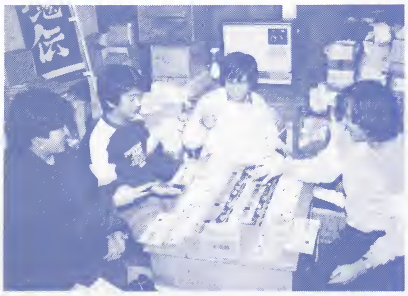
←タイトーのロボット

ボードゲーム
コナミ ボードゲームを発売

この度コナミがボードゲーム（がんばれゴエモンからくり道中町編）を発売した。（2人～5人用2800円）

内容は一言で言うとスゴロクなのだが、もちろんただのスゴロクではない。どこがただ者ではないか説明すると、まず箱を開けた時に目につくアイテムの種類の豊富さ。そしてパーツが立体しているという所である。（思わずゲームを忘れていじくり回してしまった。）

さらにビデオゲーム版をかなり忠実に再現している（だからこちらもまた楽しめる）し、製作者のこのゲームに懸ける意気込みが鬼のように伝わってくる。また、海・山・城内編の発売も予定されている。



スゴロク感覚でお正月にピッタリ

イベント
春休みBIG EVENT!!

お待たせしました!! ついにGAMEST主催のイベントが開催されることが決定しました。日時はまだ未定だけど、春休み中（3月下旬から4月上旬）を予定しています。

内容もまだ詳しくは教えられないけど、都内全域をつかって、クイズやスポーツ（もちろんゲームも）の大会をメインに企画しているつもりです。

もちろんゲームグッズなどの賞品ももりだくさん!! ほら、そこの君!! こいつは参加するしかないぞ!!

詳しいことは次号のゲーメストを見てね。これは期待できるゾ!!

（御旅屋）

ロボット
給仕ロボットを開発 ナムコ

ナムコが給仕ロボット「キュージくん」を開発。本社の1階ロビーで、ジュースのサービスを行っている。「いらっしゃいませ」から始まり、「どうぞごゆっくり。失礼します」と礼儀正しくしめくくる。うーん、私より人間が出来ているのでは？ と思ってしまう。

自分に家来が出来たようで良い気分にさせてくれる、この「キュージくん」、デザインもシンプルで可愛らしい。一家に1台あれば良い？



愛らしいネ！

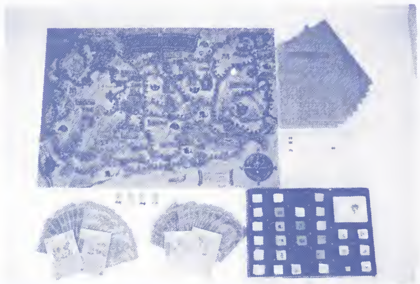
ボードゲーム
ボードゲーム新発売 ナムコ

こんど出たのは、ドルアーガ、パックランドに続く第3弾、ドラゴンバスターだっ。（3000円）

このゲームのすごい所は、なんといっても本格的にRPG（ロールプレイングゲーム）している所である。自分が成長するのはもちろん、戦闘は本格的なウオーゲームタイプだから戦略的要素タップリ。少年から大人まで熱くなれる。

クロービス（PLAYER）は重厚なメタル製なのも見のがせない。

これは一度やって見るしかないよ、うん。



頭脳派に贈るボードゲーム

ポスター
ザ・リターンオブ・ポスター!?

ナムコファンの君たちには大ニュース。

ナムコキャラクターグッズを売っているお店で、あの超人気ポスターの完全復刻版の販売が開始された。今まで入手不可能だったモノから最新ポスターまで全て昔のまま!! 今回販売しているのはなつかしの「リブル・ラブル」「ドラゴンバスター」「パックランド」まだまだ根強い人気の「ザ・タワー・オブ・ドルアーガ」「ザ・リターン・オブ・イシター」の5種類だ。定価は今まで同様500円。ゲームファン必携のこのポスター、君の部屋にも飾ってみない？

こだわる、あなたのためにカレンダーも売っているよ。定価は1本1000円。



ドラゴンバスター



パックランド

VGM
サラマンダ VGM新発売

サラマンダファン待望のVGMテープが12月16日に新発売されたぞ。タイトルは「オリジナル・サウンド・オブ沙羅曼蛇」で、定価は1000円。（発売はアポロン音楽工業㈱）

内容は、VGMには定評のあるコナミのものだけに、なかなかのスグレもの。始めに「美しい輝きを放つ水の惑星ラティス……」なんていうナレーションからスタート。

ゲームの方で最終面をクリアできなかった人にも、これでVGMは完全クリアさ。必聴モン！

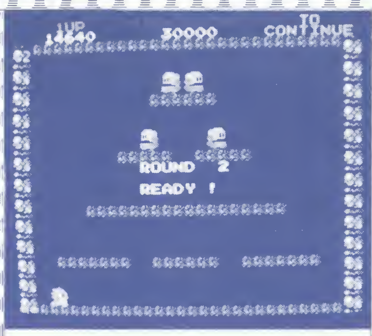
ROUND20までの復習

前号（4号）でノーミス20面攻略をしてあるが、初めてで、4号を見ていない人もいると思うので、1~20面は復習。100面クリアを目ざしてスタート！

ROUND1

この面は必ず泡がサクランボになって降るので、泡をはきまくっておこう。少しでも点を稼ぎたい人は、敵を泡に入れずにアイテムを待とう。アイテムを使えば高得点が得られるぞ。確実にいくなら、ここは3匹を泡に入れてまとめ割りしよう。





ROUND2

2段登って、片側の2匹をくるんだら、すかさず逆側でもたついている1匹もくるんでしまおう。下に降りて、残り1匹をくるみ、アイテムを取ったら、連鎖一撃！

ROUND3

この面も、2段登って、Eの底に入り込もう。そこで中央に落ちてくるゼンを全てくるめば、あとは、Tフードとアイテム、そしてエクステンドバブルを取ってからクリアにしよう。

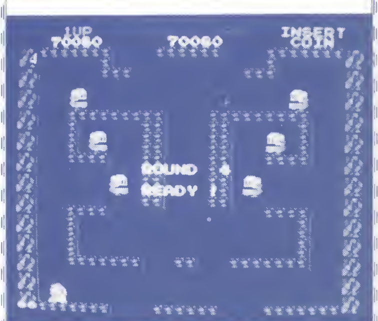


E BOBBLE 100面!! 徹底大攻略

君はまだやってないって？
ゲーメスト編集部でいま最高人気のバブルボブル　やってみよう！

ROUND4

斜め上にいるゼンの背後に1段ジャンプしてのっかり壁を背にして、集まってくる敵を次々とくるもう。(タイミングを正確に、そしてカブリつかないこと) 泡が寄った瞬間に割って3万2千点をもぉらいっ。





ROUND5

地道な戦法としては、1段だけ登って、そこにいるゼンをくるんで待ち、落ちてアイテムを取る。そのあと、1段づつ登りながらくるんで、最上段で4匹をエクステンドバブルもろとも割る。ウォーターバブルで点を狙う人は狙ってみてもいいでしょう。

ROUND6

最初に下のマイタとゼンをまとめ割り。最下段から落ちて上から出現し、アイテムを取った後は、ウォーターバブルで一掃！



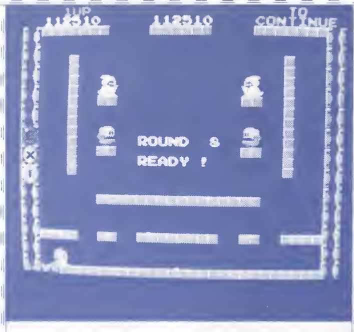


ROUND7

2段登って、降りてくるマイタ2匹をくるんだら、反対側のマイタの石をギリギリまで引き付けて泡を吐いて逃げる戦法で、4匹全てくるんでしまおう。泡乗りジャンプでTフードとアイテムを取ってこようぜ。

ぜんちゃんの BUBBL

君は何面まで行ったかな？ どこでツマずいてるかな？

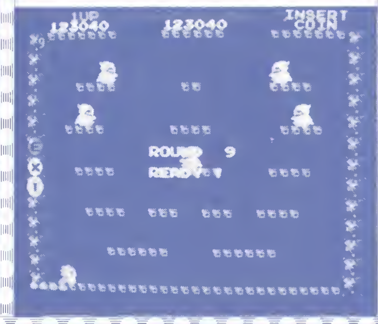


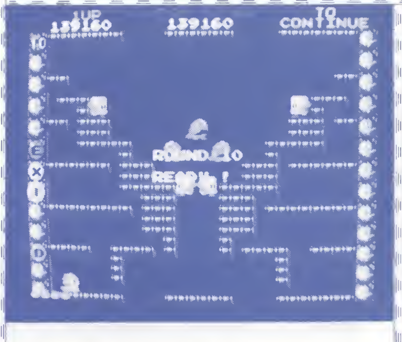
ROUND 8

2段登って降りてくる2匹をくるんだら、反対側の2匹は、一旦下に降りてからくるもう。そうすれば、敵泡は片側に集まるので、そこを連鎖一撃。

ROUND 9

上に登らずに、中央より少し右で待ち構えておけば、一網打尽。1匹左に逃げますが7面と同じ戦法でくるめます。1万6千点、いやぁおいしいおいしい。





ROUND 10

この面は敵が7匹いるが、とても6万4千点はムリだ。(やればわかると思うが…)よって、スタート地点の横の空間に、ちょびっと口を出して、下からくる敵を次々とカブリつこう。くるんだときは、1段登って、尻で割ろう。1人用のときは、アイテムは狙わない方が…。最後の1匹に手間どるとアブ・ナァイ！

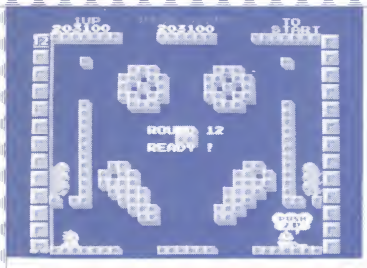
ハイテク ★かぶりつき

危い時はかぶりつきと言われるくらい重要なテク。ギリギリまで敵に近づき、泡をはくと同時に割ってしまう。場所によってはジャンプしてかぶりついたり、踏殺といって自分が敵の上から落ちてもタイミングさえ合えばかぶりつける、などといったバリエーションがある。

ROUND 11

中央下段の凸の上に飛びのり、そのてっぺんから中段に登り、右を向いてモンスタをくるんで割る。一度下に落ちて、アイテムを取ってから、残ったゼンを料理せよ。





ROUND 12

この面は難しいので、安全なパターンの1つを書こう。下に降りて左上の目みたいな所に乗り、穴から出てくるモンスタをくるんで割る。(2匹)すぐ左下斜めのブロックの上に降り、右下からくるモンスタを叩け。(2匹)その後は中央最下段で穴から顔を出した奴を、左右1匹ずつくるんでわぁる。くれぐれも無理は禁物。

ROUND 13

2匹の外にいるモンスタは下から出てくるところをくるんで♡の中に入れちゃおう。あとは、♡の一番高い所に立って、ウォーターバブルでおそうじおそうじ。



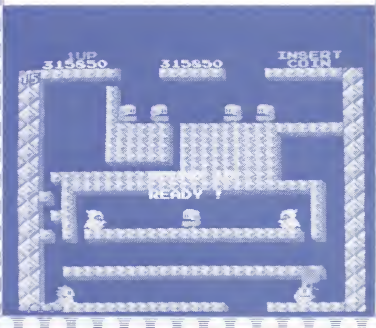


ROUND 14

スタートしたら口の下にあるブロックの上に一段登ろう。そうしてマイタ、モンスタX3をくるんで割ろう。右からくるマイタを倒したらアイテムをとってこよう。

ROUND 15

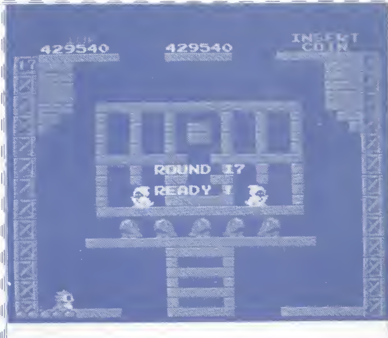
まず、中段にいる3匹は、左端から根暗うちでくるんで、左にのっけてしまおう。(カブリついても構わないが…)その後、右上で左向きに泡をはき、はさんで割って、上のウォーターバブルをリモコン割りだぁ！





ROUND 16

前の面でウォーターバブルで敵を流しておくと、クロス・オブ・ファイヤーが出やすいので、これで敵を全部倒して点稼ぎをしよう。中央のモンスタは速攻で泡に入れて上にとじこめてしまおう。同じ要領で敵をとじこめて、ファイヤーで一掃するか、まとめ割りしよう。

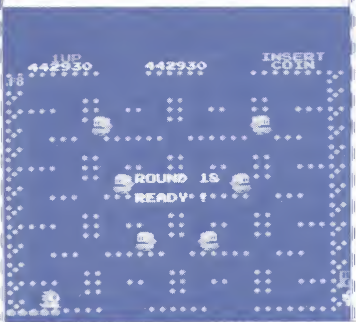


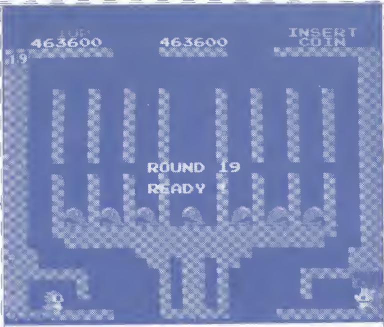
ROUND 17

モンスタの並んでいる段の上に乗り、モンスタを全部倒してしまおう。そうしたら右のマイタを根暗うちで倒し、アイテムを取ったら、残りをくるんで割るもよし、サンダーバブルでイタブルもよし。

ROUND 18

スタート地点のすぐ右に落ちてくるゼン×2をカブリつき、そのまた右に落ちる3匹目をカブリついてしまおう。あとは、上で水を流したり、誘導してカブリつくなり工夫してみよう。この面はボーナステージにすると‼だぜ。



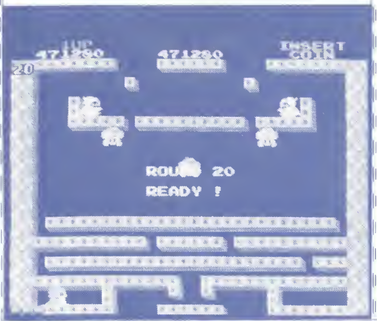


ROUND 19

モンスタは、右と左のなわばりに分かれるので、スタート地点付近から余り動かずに、片側だけを始末しよう。そのあと、下にとびおりて、中央の穴の右側の壁のてっぺんで、背中で割ろう。細い溝にはまると出られないぞ。

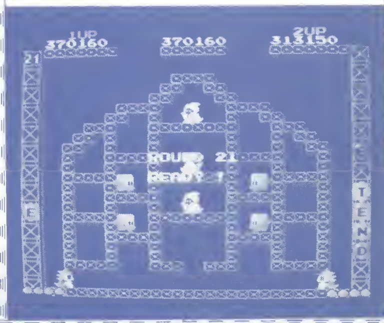
ROUND 20

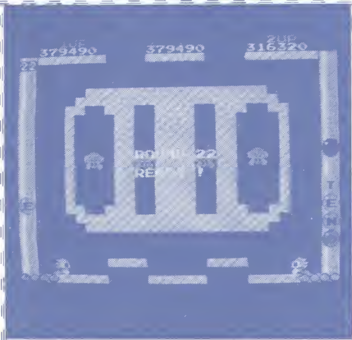
プルプル3匹は、初め右下に向かうので、そこを考えて降りてきたところをくるんで連鎖一撃だ！　この面のシルバードアは、泡をはいてから下から泡に乗ってジャンプすれば安全にとれるよ。



ROUND 21

ジャンプして上に登っていかないと、敵は降りてこない。少しずつ下におびき出して、確実にしとめよう。この面はノーミスでROUND20まで来てシルバードアをくぐると隠れ面になる。この面に来るようでは、まだまだ甘いと言えよう。



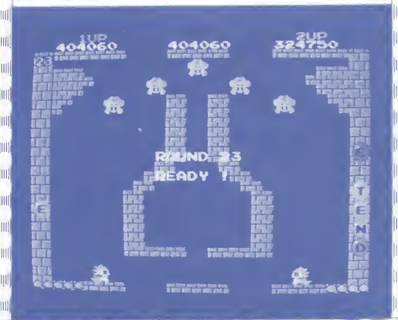


ROUND 22

サンダーバブルを割って、サンダーで中にいるプルプルを倒そう。ジャンプボタンを押しっ放しにして、泡に乗り、狙いを定めてボタンを離して割ればいい。関係ない泡をはきすぎると、サンダーバブルが出にくくなるという点は注意しておこう。

ROUND 23

うまくジャンプしてフラスコの中にはいり、その下から左右に泡をはくのが安全なパターン。泡は必ずフラスコの中にはいってくるので、まとめて割って点稼ぎをしよう。はじめのジャンプにさえ失敗しなければ楽勝面。





ROUND 24

ここも、前の面と同じく、まとめ割りで64，000点の取れる面だ。

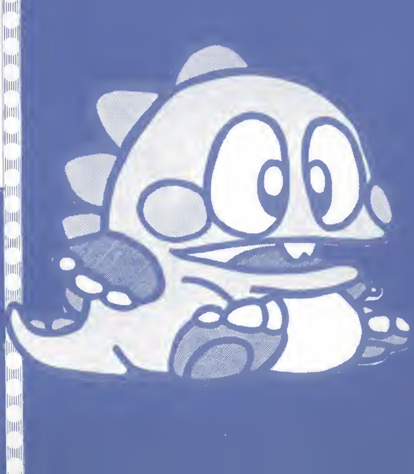
しかし、この面でまとめ割りをすると、当然次の面では、ファイヤーバブルがあまり出ずに、エクステンドバブルが多量に出ることは頭にいれておこう。

■ラウンドクリア・フード
——泡がフードになるぞ——

敵を倒して面をクリアした時に、泡がフードになることがある。これが、ラウンドクリア・フードだが、このフードは、ある面では必ず出るようになっていて、その他の面では条件が必要だ。

どの面だと必ず出るかというと、実は5の倍数面は必ず出るのだ。たとえば、5面、10面、15面などがそうだ。その他に1面や86面、92面、93面、94面には、特別に泡がフードになって降る。どんなものが降るか、それは自分で確認してみよう。

その他の面でもフードは出現するが、この時は、ある条件のもとで出現するようになっている。これは自分のスコアに関係している。うまくなれば、毎面フードを降らせることができるだろう。これができるようになるとおもしろいぞ。また、さらに条件を満たすと、野菜が降ることもある。ここまでフードに凝るとは、制作者もなかなか食通で、君もがんばってこの条件を見つけ出してくれ。



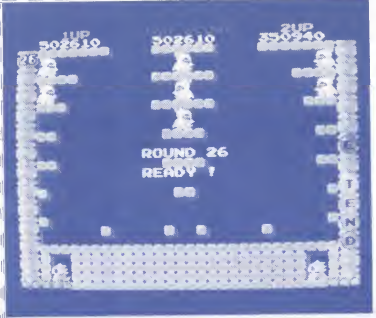
ROUND 25

ファイヤーバブルが出たら下から泡をはいて、連鎖割りで割って、まさにフライパンで焼いてしまうのが点が高い。また、スタート時に何匹か下からジャンプしてカブリつくこともできる。この面でエクステンドしておくのもいいだろう。





ROUND 26

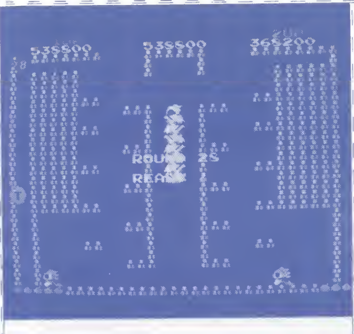


連射キャンディーを持っていれば、1人用なら下で連射していれば、たいていやられない。しかし、たまに、まいたの石が来ることもあるので油断せぬように。
また、上に登って泡を少しずつはいておき、ファイヤーバブルが来たらジャンプして割って、下に落ちるところを、前にはいておいた泡の上でジャンプして、まん中に渡るという高度なテクニックもある。

ROUND 27

2人プレイだと、2P側はいきなりモンスタに襲われるので、下に落ちて逃げておこう。泡がながもちするので、とにかく泡にいれておけば大丈夫。しかし、意外にまとめ割りは難しい面だ。まん中と上に泡が分かれるからだ。初めて無限落下の出てくる面でもある。





ROUND 28

まとめ割り64、000点の稼げる面。さらに杖などが出ると、この面で稼げる点数は10万点を超える。点稼ぎを狙うなら、絶対エクステンドして0点で面クリしてはいけない面だ。

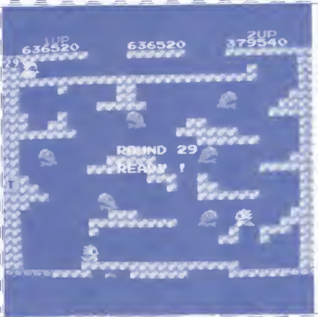
ハイテク

☆ジャンプ割り

泡をはいたと同時にジャンプし、押しつぶしてしまう方法。ひでごんすやどらんくは正面からかぶりつくのは危険なのでよく使われる。
また、敵が多いときは、ジャンプ割りをして、敵をついでにとびこすこともできる。どんなに泡のもつ時間が短くてもできるが、気流が速い面では使えない。

ROUND 29

ちゃっくんPOPの2面と同じ地形の面。この面はファイヤーバブルをうまく利用しよう。
モンスタは1匹だけ自分のスタート位置につっこんでくるので、こいつだけかぶりつくなりしておけば、他のモンスタは最後には必ず一定の場所を往復するようになる。そこを、上から緑のファイヤーバブルを割って落としてやればよい。まにあわなかったら、泡にいれてモンスタを上に集めておき、右側の青のファイヤーバブルを割れば、まいたもろとも火で一掃できる。



ROUND 30

この面は、シルバードアが右上に出るので、初めに1匹プルプルを倒したら、すぐ取りにいこう。この面までに死んでいる場合は、はねぼうを狙うなら、サンダーバブルで倒そう。間違っても、はねぼうの上に落ちたりしないこと。



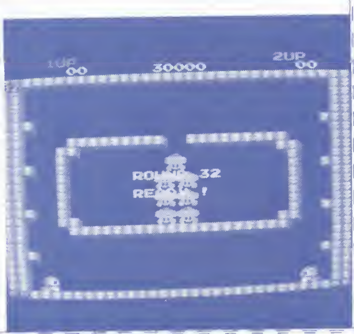


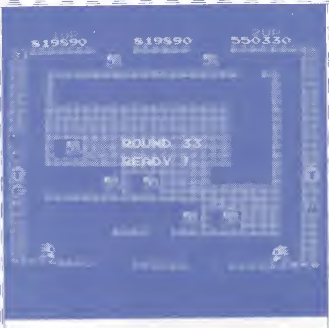
ROUND 31

スタートしたら、すぐまん中中段に進む。ここが比較的安全だから、左右に泡をはいてまいたを泡につつもう。しかし、この面に来るようでは、やはりまだCHIELDか？

ROUND 32

女の子がプルプルにさらわれていくデモがあるときは、プルプルが動き出すまで時間があるので、ジャンプして泡を内側にはき、それに乗ってジャンプして下からおわんの中にはいってしまおう。デモ画面のない時には、泡を同じようにはき、その泡が自分に近づいてきて上に登るようになった時に泡に乗り、縦の壁に乗って泡をはこう。これなら絶対にやられない。(少々時間はかかるが。)
また、スタート時にすぐ上に登ってしまい、プルプルが動き出した瞬間に落ちて、中にはいってもできるが、これは遠到をもっている時以外はさけたほうがいい。



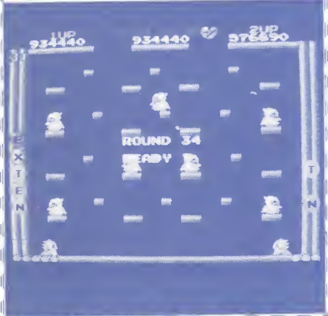


ROUND 33

スタート位置は危険なのですぐ右に行き、ゼンちゃんを泡につつもう。そうしたら、左側の脱出できないでいる2匹のぜんちゃんはかぶりつこう。その間に、残りのゼンちゃんは右側にたまるので、上から青のファイヤーバブルを落としてクリアしよう。

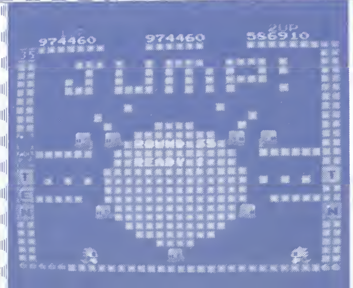
ROUND 34

まず、ジャンプして1匹かぶりつき、次に降りてくるまいたをかぶりつこう。(1Pでも2Pでも同様。)そうしたら下に降りて、近くのまいたを泡につつんで割り、すぐ上に逃げて少しずつ倒していこう。泡がながもちしないので無理しないほうがいい。



ROUND 35

JUMPの名のとおり、上に登らないとクリアできないのだが、上にJUMPするのが多少難しい。まず泡に乗って端から1段昇る。(この時泡を2つ以上はくと、上のゼンちゃんにぶつかることがある。)
次に、内側に向かって斜めにジャンプする。垂直にジャンプすると死ぬ確率が高い。上に登ったら、ゼンちゃんは上に来るので、後はカンタン。
2人プレイの場合は、1人が泡をはいていれば、面のまん中よりの安全な場所からもう1人が泡に乗って上がれるので、1人プレイより楽。この場合も、両方上に上がらないとゼンちゃんは上がってこない。



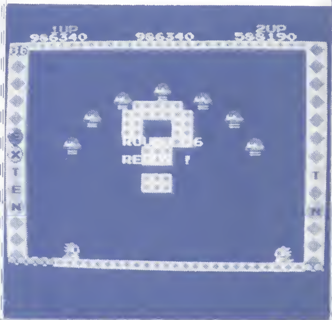
これだけは絶対やめよう

●無謀なつっこみ

パターンを良く考えれば連鎖割りで火やウォーターを使えたり、安全地帯があることが多い。どんなゲームでもそうだけど、慎重にいこう。

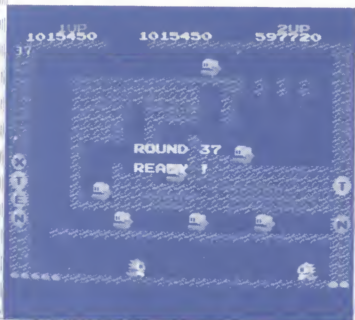
ROUND 36

すぐ泡にいれて、泡のりジャンプで、はてなマークの上に登っていこう。そうすれば全部まとめ割りの64、000点も可能。



ROUND 37

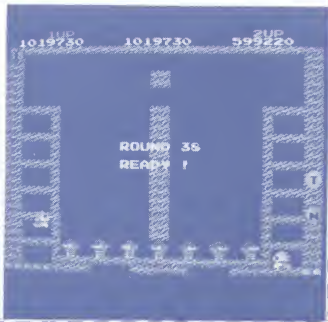
左下で待っていて、4匹泡にいれよう。すぐ、まとめ割りしてもいいし、そのままにしておいて右側に落とし、ファイヤーでまとめて焼き殺すのもいい。左側にはまっているゼンちゃんは、下からジャンプしてかぶりつこう。くれぐれも頭を敵にぶつけないように。



ROUND 38

ファイヤーバブルをうまく使う面。スタートしたら上に登っていくのだが、一番上に出ずに一段下で泡をはきまくって、ファイヤーバブルまで泡をつなげてリモコン割りするのが安全策。

また、ファイヤーバブルをとびこんで割って、下の泡でジャンプして、下に落ちるのを防ぐパターンでもいい。背びれを画面の内側に向けていないと、ファイヤー1回で全滅はできないので、注意。



ROUND 39

まず1匹ゼンちゃんを倒したら、泡に乗って脱出して、まん中上部に入ろう。そこで左右に泡をはいて倒せばよい。右の底にはまっているゼンちゃんは上からファイヤーをうまく落とそう。一緒に自分も落ちると死ぬぞ。



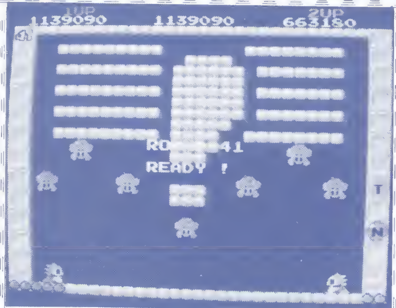
ROUND 40

とりあえず、敵がすべて下に落ちてしまってから上に上がり、アイテムを取ろう。

攻撃アイテムかシルバードアでない場合は、連射でまん中に敵が落ちてくるところを、つつんでまとめ割りしよう。さらに連射のない人はどうかって？　難しいところですねえ。



ROUND 41



プルプルを全部かぶりつかなければいけない面。まず、スタート時に、まん中のプルプルを動き出す前に倒し、右に動いて、来るプルプルを全部かぶりつく。泡にいれて、かぶりつきにいくのは実に危険なのでやめよう。シルバードアをくぐれば隠し面。

ROUND 42

前半の最大の難関の一つ。まず、動き出す前に、まん中下のひでごんすをジャンプしてかぶりついておく。そうしたら右から2段登って、アイテムを待つ。アイテムが出たら、タイミングよく2回ジャンプしてアイテムを取る。強いアイテムだった場合は、ここで勝負がつく。

しかし、左右に動いているひでごんすは、こちらがジャンプすると、すかさず向きを変えてむかってくるので注意が必要。

また、アイテムが出ない場合は、上でひたすらジャンプして泡をはきまくろう。そうすると、ひでごんすもつられて一緒にジャンプしてしまい、火もはかないし、つっこんでもこない。そうして泡につつめば、ジャンプして自分が降りる際に割る泡で連鎖割りになる。

この方法で、かなりの確率でここをノーミスで抜けることができる。

2人プレイの場合は、必ず1人が下にいること。そうすれば、上に半分しか上がらないので楽にクリアできる。

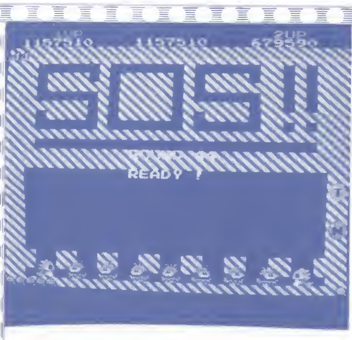


ROUND 43



まず降りてくる2匹をかぶりつき、ちゃっくんの足の上にのる。そこで背びれを右側に向けて、下からくるサンダーバブルを割り、右側の敵を倒す。40面台としてはやさしい面だろう。

ROUND 44



この面も、非常に難しい面のひとつ。

かぶりつきに自信のある人なら、スタート時に4匹はかぶりつける。しかし、ブロックのある関係上、他の面よりかぶりつきははるかに難しい、ということは言っておこう。

敵が動きはじめてしまったら、泡にとにかくつつめば、なぜか敵が下を通り抜けて上から落ちてくるので、そこをかぶりつこう。その場での判断力がものをいう場合も多い。

●●●隠し面

ROUND1からROUND20まで死なずにクリアしていくと、ROUND20でシルバー・ドアというアイテムが出現する。これを取ると隠し面へ行けるのだ。(2Pの場合はどちらか1人がノーミスで行けばよい)そこには、最終面へのヒントと、暗号文と、そのアルファベット対応表が出ている。しかも、この部屋にくると、ダイヤがいっぱいあるので、数十万点ものボーナスとなる。これが隠し面の実態なのだ。

ちなみに、さらにノーミスで行くとROUND30、ROUND40にも出現し、それぞれROUND31、ROUND41が隠れ面になる。さらにノーミスで行くと、ROUND50ではゴールド・ドアが出現する。

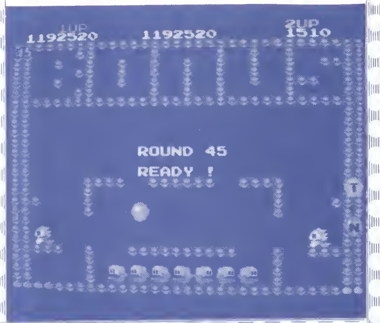
今度のゴールド・ドアは隠し面に行くのではなく、20面ワープして、ROUND70につれていってくれるのだ。これさえとれば、全面クリアも近いね。

これだけは絶対やめよう
泡をはきまくること

ファイヤーバブルやウォーターバブルを使ってクリアする面では、自分が泡をはきまくると、特殊バブルが出てこなくなる。これは、画面上に存在できる泡の数が決まっているからだ。むやみに泡をはかないようにしよう。

ROUND 45

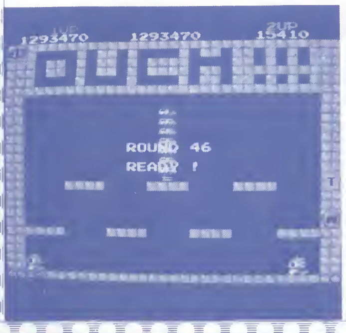
この面は上にBONUSとあるだけに、確かにボーナス面だが、注意しなければいけない点が1つある。アイテムの出ている時間が非常に短いのだ。前もってアイテムの出現位置に重っていないと、まず取れない。あとはビール飲み放題だけに、泡をはいておこう。



ROUND 46

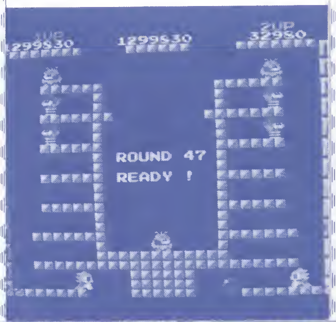
初めて見ると、敵のあまりの奇怪な動きにとまどってしまう。泡のもつ時間はごく短いが、連射をもっていれば64、000点も可能。左側から降りてきたところを、連射してつっこむのだ。(2人で分担してやると、かなり楽。)

安全にいくなら、スタート時に何匹かかぶりつき、その後はばねぼうを上にさそっておいて、落ちてくるところを、後ろから少しずつかぶりついていこう。この技は、後半の面の基本テクニックといえる。



ROUND 47

まず初めに、ひでごんすとばねぼう3匹を倒し、中にいるひでごんすには、ファイヤーを落としてやろう。1人の場合は、右側の敵もまん中にさそいこむといい。



ROUND 48

スタート時に全部かぶりつける。とにかく、敵が動き出す前に、残り1匹に始末しておくこと。速攻が全てといえる面。敵が動き出してしまうと、つらいぞ。

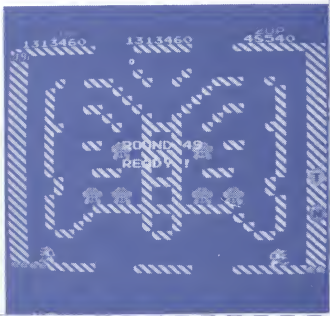


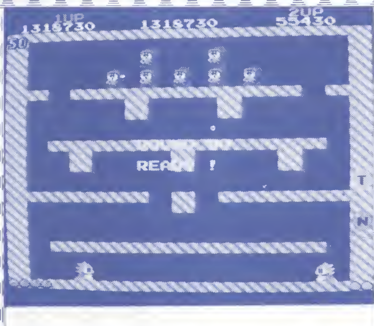
ROUND 49

フェアリーランドにも同じ形のあった面。

まず下からジャンプして1匹かぶりつこう。その後、触角の上に乗っかり、上の3匹のプルプルをひきつけて泡をはきまくろう。泡は自然に自分に押しつけられて割れる。

これはまさに「パターン」なので、HURRY UP寸前にワンチャンスが来る。他の2匹は、かぶりつきか、泡にいれて、すぐ壁に押しつけて割るかの、どちらかだ。





ROUND 50

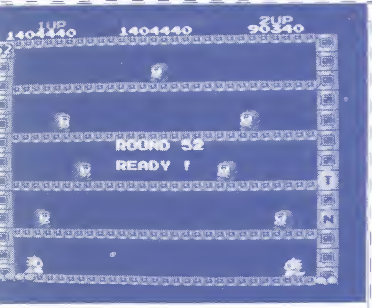
連射を持っていれば、左側からどらんくが落ちてくるところを、まとめて泡にいれて割れば64、000点がとれる。連射のない時は、2段めでどらんくが落ちてくるところを、後ろから4匹かぶりつけばあとは楽。

ノーミスで来ていれば、ゴールドドアのでる面。

ROUND 51

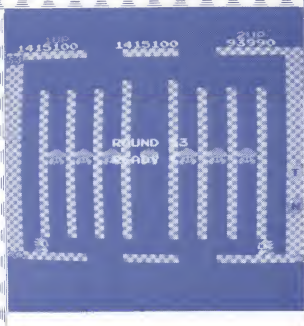
泡が多少もつので、泡にさえいれてしまえば安心できる面。油断さえしなければ楽だろう。





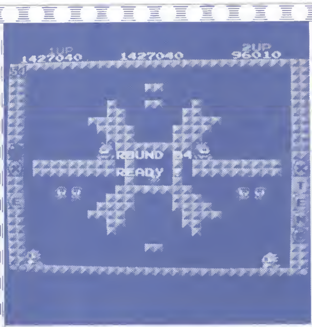
ROUND 52

上に上がったら、もう降りられない面で、かなり難しい。1Pの時は、まず1匹かぶりつき、できるだけ最上段に登る前に、3匹程度倒せるようにしよう。その後は連射して、つっこもう。2Pの場合は、スタート時に2匹ずつかぶりつけば、かなり楽にできる。



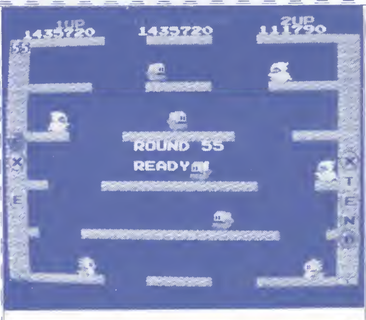
ROUND 53

この面は泡のもつ時間が短いのでかぶりつくしかない。自分なりのパターンをつくってしまおう。ちなみに、私はスタート位置周辺で5匹かぶりつき、下に落ちて左上で2匹かぶりつくことにしている。



ROUND 54

まず落ちてくるどらんくをジャンプしてかぶりつき、着地と同時にもう1匹かぶりつこう。1Pの場合は、すぐまん中の台に乗って、酒ビンの攻撃をかわしつつ泡にいれて割ろう。上に上がる時は泡の上に乗って、まん中の花びらのブロックの上に1回乗ってからタイミング良く上にジャンプすれば、敵に頭をぶつけずにすむだろう。



ROUND 55

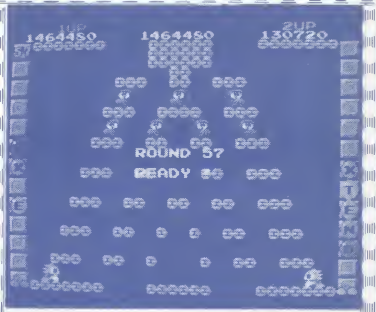
まいたとゼンちゃんだけの面。スピードが非常に速いので、かなり難しいだろう。

基本的には上にひきつけておいて、落ちてくるときにかぶりつくという方法でクリアするのが安全だ。この面も、はじめの3匹を倒すぐらいまではパターン化すると楽。



ROUND 56

ジャンプして、まずひでごんすをかぶりつき、まいた、ばねぼうとかぶりついた後に、垂直ジャンプをすると、下を高速ゼンちゃんがかけぬけていく。このような感じで、私はスタート位置で全部かぶりつくことにしている。最初から最後まで、私はパターンにしているが、みなさんは自分なりのパターンをつくって下さい、という他はないだろう。速く倒さないと、ものすごく速くすかるもんすたが出て来てしまうので、はまってしまうことが多い。



ROUND 57

まず初めに、降りてくるどらんくをかぶりついたら下に落ちて、最上段に登ろう。そうしたら、どらんくが登ってくるところを、位置をうまく合わせてかぶりつこう。どらんくの動きのパターンさえわかれば、それほど難しくない。

ROUND 58

連射を持っていれば、落ちて来たところを連射して左に押していけば、なんとかなる。連射を持っていないと、非常に難しい。

初めに2匹かぶりついた後は、逃げながら少しずつかぶりついていくしかないだろう。





ROUND 59

この面は気流が鬼のように速く、初めて見ると、びっくりするだろう。しかし、この面は泡がかなりもつので、スタート位置でできるだけ泡に包めば大丈夫。ただ、まいたがつっこんでくるときだけは、タイミング良くジャンプして石をよけよう。

アイテム&フード

●キャンディー(ピンク)

バブルの飛距離を長くするアイテム。これは、一番初めに出てくるアイテムだが、これを取ると、実は困る点がある。自分のはいた泡に乗れな

●ホーリーウォーター

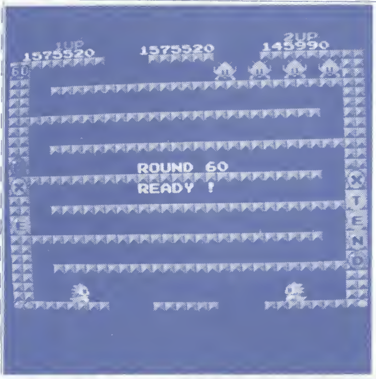
取ると、ボーナスフードを出現させ、その面をボーナスステージとする。ホーリーウォーターの色によって、ボーナスフードの種類は決まって

ROUND 60

初めてインベーダーの登場する面。

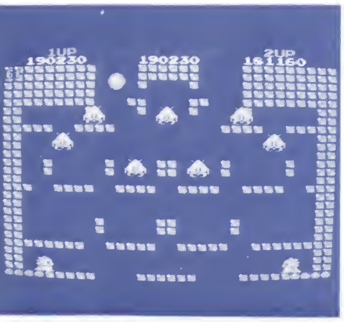
他のインベーダー面にも言えることだが、弾が壁をつきぬけてくるので、できるだけ画面の上の方で戦うようにしよう。

この面では、連射があれば、インベーダーが落ちてくるところを連射してつっこめば簡単だが、連射がないと、かぶりつきと同時にジャンプして、残りのインベーダーをとびこすというハイテクニックが必要となる。



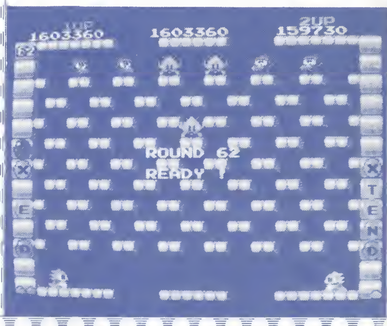
ROUND 61

インベーダーばかりで、一見難しい面のように見えるが、画面の右上と左上が安全地帯になっている。ここにさえいれば、目の前を落ちていくインベーダーをかぶりつくだけで楽勝。絶対死なない面だ。



ROUND 62

この面は、全面中最も難しい面なのではないだろうか。どこに逃げても、どらんくとインベーダーの混合攻撃にやられてしまう。右上のアイテムのでる位置が、インベーダーの攻撃をかわしやすいので、私はそこでかぶりついている。いいパターンがあったら教えて!!





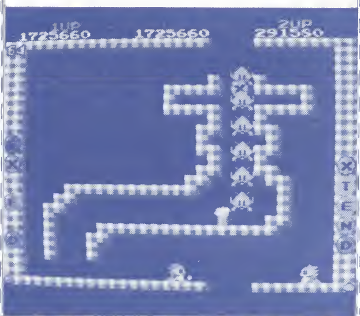
ROUND 63

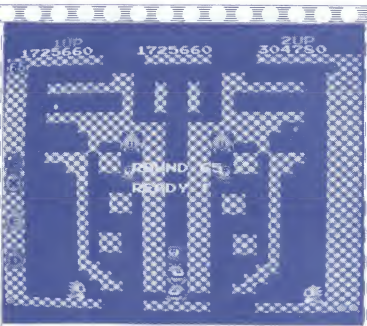
この面は、インベーダーが上で左右に動いているので、とにかく上らなければならない。そこで、左の外壁を利用して、ハイテク登りをして上まで行こう。(泡をはいて、その上に乗り、またジャンプして泡をはくのを繰り返す。)

上に行ったら、かぶりつけば後は簡単だ。

ROUND 64

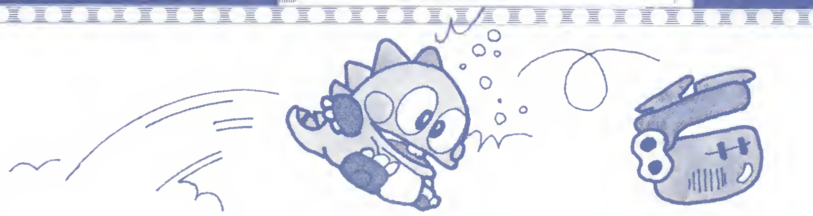
画面を見てわかる通り、この面では、水を使って、インベーダーを流してしまおう。下から落ちて、ウォーターバブルを割りに行こう。失敗したら、右側に行こう。左側にいると、インベーダーが追ってくるぞ。





ROUND 65

すぐ下に落ちて、左上のひっこんでいる空間の中にはいりこもう。ここは安全地帯なので、落ちてくる敵4匹を次々にかぶりつこう。残りのどらんく3匹は、自分が中央の下の部分に降りると、上から落ちてくるので、確実にかぶりつこう。





くなってしまうのだ。1Pでプレイするときは、このアイテムを取っていると、やりにくい面がでてくる。(ROUND32など)

●キャンディー[青]

バブルのスピードを速くするアイテム。連射と兼ねそなえて初めて威力を発揮する。

●キャンディー[黄]

最も必要なアイテムで、連射ができるようになる。連射があるとないとでは、攻略パターンが違ってくる。多少の危険をおかしても取りに行きたいアイテム。くれぐれも、取り忘れないように。

●靴

移動のスピードが速くなる。面を攻略しやすいだけでなく、フードを取り逃さないためにも必要。ただし、スピードが速くなる分だけ、微妙な操作はさらにハイテクが必要とされてくる。また、落下速度が速いため、靴があるとやりにくい面が数面ある。(ROUND96など)

●時計

一定時間敵の動きを止めるアイテム。かなり難しい面の場合は、相当役立つ。ただ、敵がいきなり動き始めてやられないように注意しよう。

いる。

オレンジ→オレンジの花
赤→赤い花
緑→クローバー
黄→虹
青→音符

これらのボーナスフードを取ると、500点となり、全部のボーナスフードを取ると1Pは10万点、2Pの場合は取った数の多い方が10万点、少ない方が5万点が別に与えられる。同数の場合は両方10万点与えられる。

●ちゃっくんハート

このアイテムを取ると、一定時間無敵となり、敵を体当たりで倒せるようになる。

体当たりで倒すと敵はフードになるが、敵の種類によってフードの種類は決まってくる。

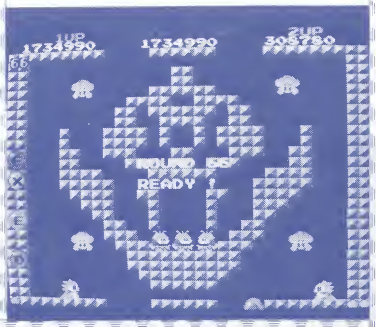
ゼンちゃん→バナナ(500点)
まいた→もも(2000点)
もんすた→パイナップル(5000点)
ぷるぷる→ぶどう(4000点)
ばねぼう→みかん(1000点)
ひでごんす→すいか(3000点)
どらんく→青ダイヤ(7000点)
いんべーだー→紫ダイヤ(6000点)

ゼンちゃんやばねぼうなどは、点が低いので、泡にいれて、まとめ割りをしたほうが点の高い場合もでてくる。

また、ちゃっくんハートは他のアイテムと異り、HURRY UPになっても消えず、一定時間出現しているという特徴がある。

ROUND 66

まず両側のプルプルを、うまくかぶりつこう。1Pの場合は、右側のプルプルは一見1匹に見えるが、実はなんと2匹ぴったり重なっているのだ。だから、右下隅で1匹ずつかぶりつくしかない。まん中のひでごんすは、ファイヤーを連鎖割りで落として倒そう。





ROUND 67

ROUND66と同じように、皿の上に敵が乗っている面だが、ばねぼうが落下してくる。うまくかぶりつこう。そうしたら、下に落ちて、泡の上でジャンプしながら、上から落ちてくるファイヤーバブルを頭突きで割り、火でやっつけよう。

ROUND 68

始まったらすぐ、上の段のひでごんすをかぶりつき、次に降りてくる敵をかぶりつこう。

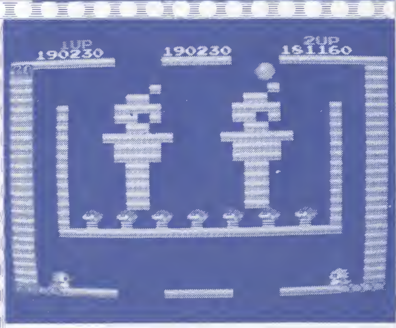
この面も基本的に、敵の落ちてくるところをかぶりつくようにしよう。最後までパターンにしてしまえば、やられる面ではない。





ROUND 69

連射がないと、実に難しい面だ。ジャンプして、ばねぼうをかぶりつき、その後、まいたをかぶりつくと、自分の上をばねぼうが飛び越していく。しかし、1P側だと、まん中にいた、まいたがつっこんでくるので、速めにかわそう。連射を持っていれば、連射しながらつっこもう。



ROUND 70

画面の右上か左上のふちに立って、ファイヤーバブルを割って火を落としてクリアしよう。

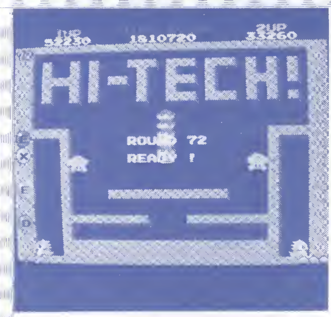
このとき、背びれを画面の中央にむけて、おくことに注意しよう。1Pでは、右側のばねぼうが残りやすいので、すかるの出る前に、残りを倒しに行こう。



ROUND 71

うまく泡乗りジャンプをして、壁の中から、中にはまっている敵を泡に入れよう。アイテムは左の壁の中にあるが、出ている時間は短い。すぐ、すかるもんすたが出てくるので、1Pではかなり手速くやらないと、すかるもんすたにやられるぞ。

ROUND 72



これがうわさのハイテク面だ。いわゆる、ハイテク登りを完全にマスターしていないと上に脱出することさえできない。しかし、連射があれば楽だし、このくらいのテクニックがなければ、ここまでこれないだろう。

上に上がったら、プルプルを1匹かぶりついた後、まん中の下にもぐりこみ、はいってくるばねぼうをかぶりつこう。泡のもつ時間は短いぞ。

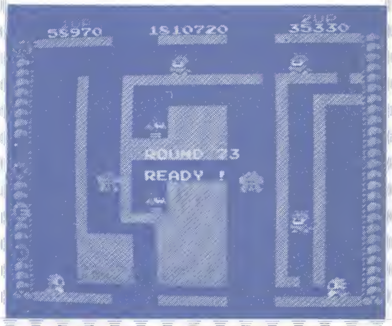
ハイテク

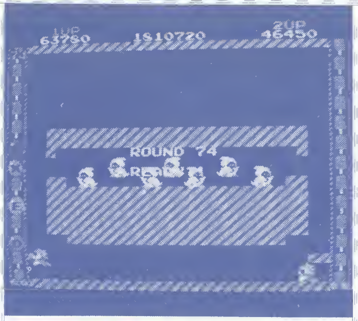
☆ハイテク登り

縦に長いブロックがあった場合(左右の外壁でもいい)壁にむかって泡をはき、その上に乗って、また泡をはく…ということを繰り返して上に登っていく方法。これができると、かなりの面が楽になる。壁がなかったり、気流が速い横向きや上向きの場合はまずできない。

ROUND 73

まずタイミングを見はからって下に降り、プルプル、ひでごんす2匹の順にかぶりつこう。その後、ウォーターバブルを利用して、右側の敵を倒そう。
下の狭い溝にはまっているばねぼうは、自分も同じ下の位置にいれば脱出してくる。手際よく速くやろう。





ROUND 74

泡に乗って上に登るのだが、自分を壁に少しめりこませるような感じで登れば、まいたと同じ段に着地できる。ここにさえこれれば、64、000点のまとめ割りも簡単。

ROUND 75

いきなり上からどらんく7匹が降りてくる恐怖の面。連射があれば1匹ジャンプしてかぶりついた後、連射して、びんをジャンプでかわしつつ突っこんでいけばなんとかなるが、連射なしでは非常に難しい。左上のアイテムに期待するしかない。2Pの場合はさすがにかなり楽になるよ。





ROUND 76

うまくタイミングを合わせて降りて、まずばねぼうとまいたを倒そう。インベーダーは動きをよく見て、上でかぶりつこう。泡の時間が多少長いから、泡にいれても、なんとかなるでしょう。

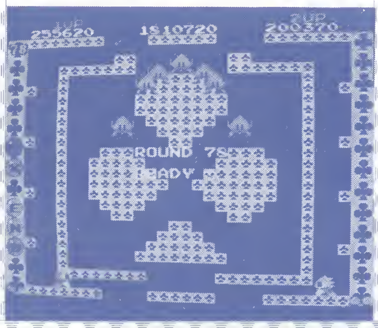


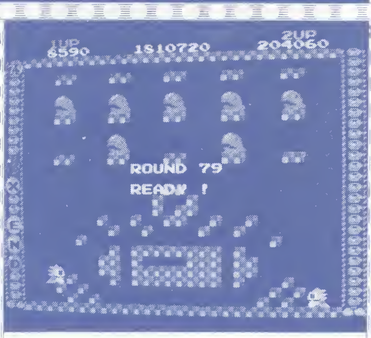
ROUND 77

始まった直後がかなり難しいが、うまくかぶりつければ後は多少楽になる。敵が2匹同時に来る時だけ注意して、かぶりつきのパターンを作ってしまおう。

ROUND 78

自分が右端と左端にある、縦の長いブロックの中から、インベーダーをジャンプもおりまぜながら、かぶりつこう。また、ファイヤーやウォーターのバブルが上に出てくるが、使いようによっては、実に有効に使えるから研究してみよう。



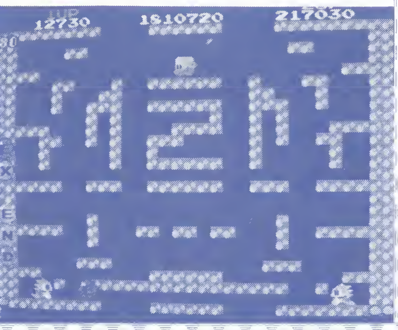


ROUND 79

アルカノイドのバウスの形をしていることに、カンのいいプレイヤーは気付くだろう。そのバウスの下にもぐりこめば、モンスタは必ずその狭い間にはいってくるから、そこをかぶりつこう。泡でモンスタを包んですぐ押すようにしても、うまくいくよ。

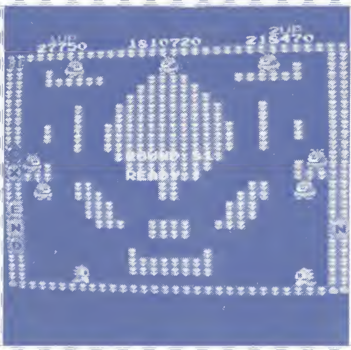
ROUND 80

ゼンちゃんがまん中から下に降りてくる間に、速攻でまん中に登っていき、降りてくるところをかぶりつこう。連射がないと、全部は一度にかぶりつけないから、後はサンダーやウォーターなども利用しよう。この面の地形は、実にゼンちゃんと戦いにくいぞ。



ROUND 81

まず2Pの場合は、1P側が1匹、2P側が2匹のひでごんすをかぶりつこう。
1Pでやるときは、いったんまん中アイテムの出る右側に登って、ひでごんすの攻撃をやりすごすといい。両端にはまっているひでごんすは、泡にいれたら、すぐもう一度ジャンプして、壁にぶつけて泡をはくと、泡が連鎖割りで割れて倒せる。意味がわかるかな?

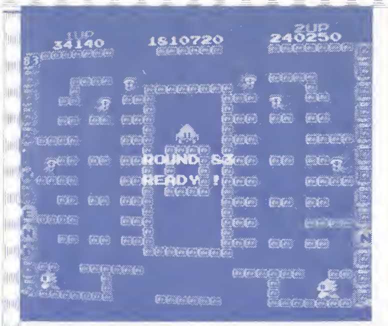


ROUND 82

2Pの場合は、落ちてくるどらんくを全部かぶりつくことができるが、1Pでは難しいので、ハイテク登りで外壁を登り、インベーダーのところまで行って、ファイヤーでインベーダーを倒す。その後、下のどらんくにも、ファイヤーを落としてやれば、かなり楽な面。まちがっても、まん中から登ってインベーダーを倒そうなどと考えないように。



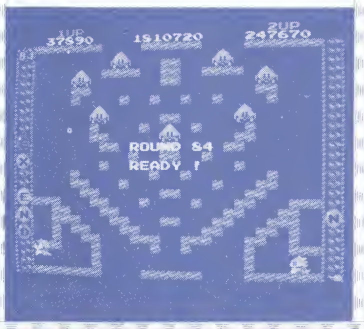
ROUND 83



まず、落ちてくるどらんくをスタート位置の近くでかぶりつく。
1Pの場合は、逆側のどらんくは上に誘い出して、泡にいれて落ちてきた所をかぶりつこう。まん中のインベーダーは、下からくる泡に乗って、壁沿いに垂直に登っていって泡にいれよう。
2Pの場合は、片方が上にいて泡を押しつぶそう。インベーダーの真下から上がろうとすると必ず弾に当たるぞ。

ROUND 84

一見すごく難しそうに見えるが、実は左右に安全地帯があるのだ。両端で、インベーダーがまっすぐ下に落ちてくるところをかぶりつこう。きっと、これだけ言えば、安全地帯はわかっていただけたであろうっ、と。



ROUND 85



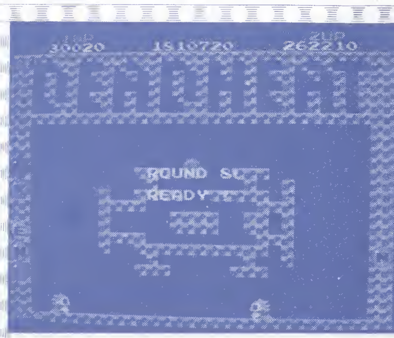
インベーダーの弾は、左端にいれば当たらないので、始めは左端にいこう。その後は下に降りてくるので、泡にいれよう。泡が長くもつので64、000点がとれるぞ。
ただし、1Pで連射がない場合は、何匹か泡に乗って上に逃げるか、インベーダーをとびこしながら泡にいれないといけない。この面も必ず泡がフードに変わるが、さて何に…。

アイテム&フード

●リング

水色、紫、赤色の3色があり、それぞれ横移動、ジャンプ、泡はきで点になる。ジャンプの場合は1回500点、泡はきは1回100点になる。
紫のリングが最も一番よく出現する。赤色のリングは珍しく、連射ができる時に取れればかなりの点稼ぎになるが、なかなかそうはいかない。

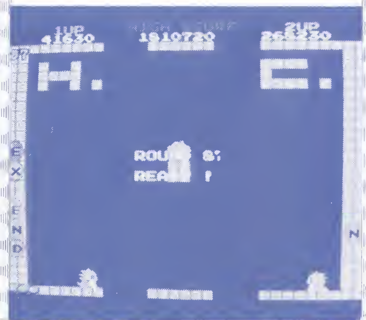
ROUND 86



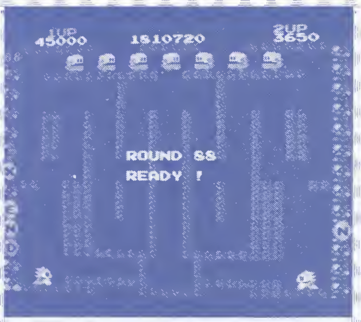
まん中の上に、敵には絶対当たらないが、かぶりつける安全地帯がある。また、連射があれば、右側でいっきに泡にいれ、まとめて64、000点も可能。安全地帯さえわかれば、簡単な面。この面も泡が何かに変わる。

ROUND 87

まん中で位置を合わせてかぶりつくか、泡のもつ時間がごく短いのを承知で連射してつっこむかする面。
アイテムは左上だが、靴をもっていると取りにくい。かなり難しい面だが、エクステンドバブルでふやして逃げる手もある。



ROUND 88



ゼンちゃんが下ではまっているので、上から火を落としてあげよう。待てば、必ずファイヤーバブルは来るものだが、左右の上の部分で、少し中央にむけてバブルを押してやるといい。ここまで来て、泡乗りで上に行けないなんてことはないでしょうね。

ROUND 89

ファイヤーバブルに泡を縦につなげて、連鎖割りで火を上に落とそう。ジャンプすると、上のひでごんすに頭をぶつけやすい。そこで、2Pの場合は、1人が泡をつなげ、もう1人が泡を押し、ふりむいて背びれで割るとか工夫して、ジャンプしないパターンをつくろう。1Pの場合は、ジャンプしないとなると、泡を少しずつ横にずらしながらつなげ、外壁に押しつけて割るしかないが、かなりのハイテクが必要だ。



ROUND 90

一瞬の操作が生死をわける。かぶりつこうと思ったら地獄を見るので、敵をぎりぎりまでひきつけ、ジャンプボタンと泡はきボタンを同時に押し、敵の下に泡をはくと同時に敵をとびこえ、泡に乗って上に脱出してしまおう。そうすれば、上から火を落とせるので、実に楽。慣れればカンタン。



ROUND 91

ぷるぷるをかぶりつくしかない面。しかし、プルプルが異常に速く、非常に難しい。スタート時に数匹かぶりつくか、パターン化しないとノーミスクリアは大変。





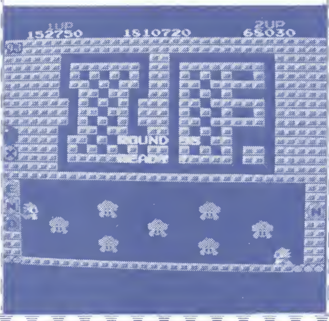
ROUND 92

スタートしたら、すぐゼンちゃんを泡にいれないと、つっこんで来て、やられるぞ。とにかく、泡に入れさえすれば64、000点も楽にとれる。下で変なジャンプをすると、なぜか壁の中を落ちて、上のMTJの字にはまったりするので注意。泡は何に変わるか?



ROUND 93

この面は、一見ROUND91に似ているが、実に簡単。泡が長持ちするからだ。うまくまとめ割りしよう。ここの泡は、何に変わるか? もはやタイトーのトレードマークだ。



ROUND 94

すぐ右側に行き落ちて、Oの字の上に行く。すると、なぜかゼンちゃんはOの字の中に全部入ってきてしまう。そこを、サンダーバブルで一網打尽にしよう。また、この面は終盤では数少ないエクステンドのチャンスだ。ここも泡が○○○○に変わるぞ。



ROUND 95

とにかく、泡に乗って上に行かなければならない。2P側は楽だが、1P側は登りにくい。全く登れないかと初めは思っていたのだが、実はジャンプして着地の瞬間に泡をはくと、なぜか、そこだけ気流が違い、うまく泡に乗れるのだ。上に行ってしまえば比較的楽なのだ。



アイテム&ワード



●クロス・オブ・ウォーター

面を水没させて敵を全滅させるアイテム。敵は7000点のダイヤとなる。(泡に包まれていた場合は6000点)注意すべきことは、完全に画面全体が水に没するまで敵は生きているということだ。取った直後に、敵に体当たりされるとやられる。

●クロス・オブ・サンダー

巨大な雷を発生させて敵を倒すアイテム。このアイテムはHURRY UPになると効力が切れるので、それまでに敵を全滅できるとは限らない。それどころか、45面など、HURRY UPの速い面では、画面が光るだけで何も出ないことがあるので要注意。

●クロス・オブ・ファイヤー

取ると、その面で16発分炎をはくことができる。16発はくと泡がはけるようになるので、泡乗りなどが再びできるようになる。このことをしっかり頭に入れておかないと、面によっては点稼ぎしそこなうことになる。ウォーターバブルで敵を流し、ダイヤを多く回収した後の面に出現しやすい。

●ブック・オブ・デス

地震を起こし、敵を全滅させる。フェアリーランドストーリーに出てきたアイテムのひとつ。ファイヤーバブルで敵を倒し、9、000点ダイヤをたくさん回収した次の面に出現しやすい。

●スターティアラ

星を降らして敵を倒すアイテム。クロス・オブ・サンダーと同じくHURRY UPでその効力が切れる。45面などは、星が1つしか降らない。死ぬと、HURRY UPが解けて、再び星が降り始めるという奇妙な現象も起こる。

●シルバーネックレス

エナジーボールを出現させて敵を倒す。敵を6、000点ダイヤに変えるが、実は敵に当たった時に8、000点はいっている。つまり、敵1匹につき14、000点稼げるわけで、最も点稼ぎができるアイテムの1つ。しかし、エナジーボールは、出現した場所が閉鎖空間だと全く使えないので注意。

●レッドネックレス

EXTENDバブルが続けて10コ出るようになるアイテム。めったに出現せず、出るとしたら1面がほとんど。1面で出現した場合は、3面でEXTENDバブルが出る。

●ランプ

ランプは神秘的な魔力を持つアイテムで、色によって効力が違う。めったに出現しないが、その中では紫のランプが比較的出やすい。これは聖なる炎を生じ、敵を全滅する。次に出やすいのは黄色のランプで、これは3種類のキャンディーを同時に取ったのと同じ効果がある。他に、青と赤のランプがあるが見た者は少なく、その効力もあまり知られていない。

●鈴

このアイテムを取ると、攻撃アイテムの場合は、面のスタート時に画面をフラッシュさせる。光った時には、たいてい待ってアイテムを取れば楽に面がクリアできる。

ただし、エナジーボールや、クロス・オブ・サンダー等が出現アイテムであった時には困ることもある。(各アイテムの項参照)1回死んでも、その効力はなくならないようだ。

●水晶玉

アイテムをすぐ出現させる効力がある。速効に便利なだけでなく、結果的に、アイテムが長い間出現しているので、すぐアイテムが消えて取りにくい面では、特に効果的に出る傾向があるが、それほどよく出現するアイテムではない。

●金のシャレコウベ

取るとすい星が流れ、一瞬のうちにHURRY UPになる。できるだけ取らないようにしよう。

●つえ

クリアした時に泡をフードに変えると共に、巨大フードを降らす。巨大フードの点数はアイスが1万点、果物が2万点、ケーキが3万点となっている。このアイテムを取った時は、泡をいっぱいはいておこう。また、巨大フードを取りにいけないところに落とさないようにしよう。このアイテムは連続して出現することも多いが、何といってもEXTENDした次の面での出現の確率がかなり高い。

●トレジャーボックス

クリアした時に泡をダイヤに変え、さらに4~8万点のビッグダイヤを降らす。8万点のビッグダイヤはある条件のもとでしか降らない。これを1面以外で出せる人はかなりの実力者だが……。

●爆弾

究極の攻撃アイテムで、大爆発で敵を全滅、1万点ダイヤに変える。爆発の後は泡をはけない状態になり、ダイヤをみすみす逃すことも多い。

●パラソル

面をとばすことができる。オレンジは3面、赤は5面、紫は7面ワープする。ただし100面はとばすことはない。

●スペシャルバブル

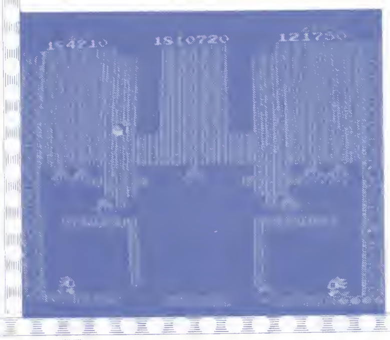
赤い特殊バブルで取るだけで10万点もらえる。なおかつ、その後5面でファイヤーを各面16発ずつはけるようになる。このバブルは、4000分の1の確率で出現するといわれ、通常の泡と同じに通気孔から出てくる。点稼ぎに、面クリに実に役立つアイテム。

●クレヨン

電源を入れてから777面めに出現するといわれている究極のアイテム。これを取っても一見何も起こらないかに思えるが、次の面に行くとその効果がわかる。私は1度だけ取ったことがある。

ROUND 96

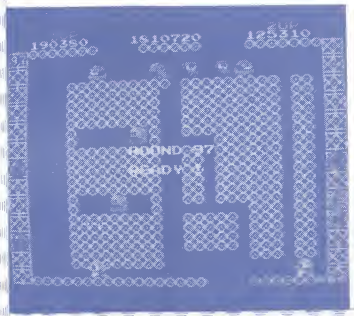
スタート時にインベーダーが来るので、かぶりつくと、残りのインベーダーは上のくぼみにはまってしまう。それを下に落ちながらかぶりつこう。1Pの場合は、右側のインベーダーは落ちながら右にレバーを入れつづけて、いったんインベーダーの右側に行ってしまってからやろう。靴を持っていると、かえってこれが難しい。



ROUND 97

問題はゼンちゃんの2匹だけの面だ。

これを倒すには、サンダーバブルを利用するしかない。サンダーバブルを右に押して行くと、あら不思議!! なんとゼンちゃんの横までいって止まるじゃないか!! 後は、下から泡をつなげて割ってもよし、水で落ちて割ってもよし。そうそう、この面はそれほど急がなくてもいいよ。



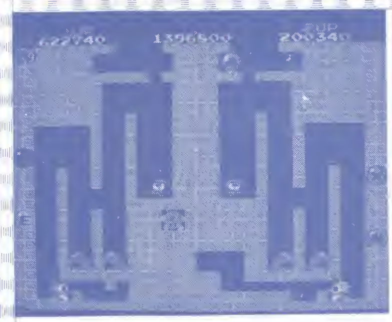
ROUND 98

始まったと同時に上に登り、左右の上部でジャンプしていよう。どらんくが上に登ってきて、WELCOMEと書いてあるEの字の中に6匹はまってしまう。右の1匹さえ何とかすれば、後はかぶりつきで簡単に倒せる。



ROUND 99

もんすた2匹をうまくかぶりついたら、泡に乗って上まででいこう。うまくやらないと脱出不可能な所にはまってしまう。どらんくは火を落として倒そう。中にはまっているぷるぷるは、一見どうしようもないように思えるが、上からジャンプすると、自分がなぜか壁の中を落ちていくので、うまく座標を合わせてかぶりつこう。1Pの場合は、そのまま右へ行って、同じようにどらんくともんすたを倒せばいい。



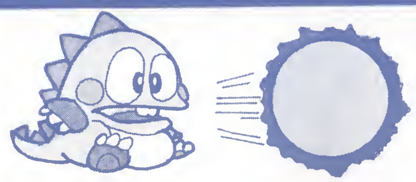
ROUND 100

おおっと、何だこのでかいどらんくは!! どひーん、なかなか感動モンだ。こいつを倒すには、上のドラッグ・オブサンダーをとってきて、サンダーバブルを割って、サンダーで倒すしかない。しかしこいつは耐久力があり、80発近く当てないとだめだ。

攻略法としては、右隅や左隅にいれば、びんがめったに当たらないということや、体当たりしてくるのは左右交互にくるから、動きのパターンを見切ることだ。

2Pの場合は、2人同時に同じように動くのがコツだ。こいつを倒すとエンディングだが、それだけでも特集を組む価値があるので、それはまた来月号ということで。うーん。残念。(ECM―ぜんじ)





カウンターの中から見ていると……

やあ、みんな元気してる?

僕は、ナムコの店で毎日君たちゲームフリークをただひたすら見守っている店長なのです。君たちには、カウンターの中にいるただのオジサンにしか見えないだろうけど。これでもまだまだ君たちには負けないゲームスピリッツを持っているのであった。

ま、それはともかくとして、少々、今日は君たちにお説教をしようと思うんです。「ゲーセンに来る少年たちは暗い!!」っていうのが、世間の大人たちの見方なんですよネ。だからって本当にそのままでいいのかしらん。

オジサンの声も聞いてよ

ホラ、そこで源平討魔伝をやっているキミ!

そうやって人の話を聞かないでゲームばっかりやっているから、やれ"閉鎖的"だ、"新人類"だ、なんて世間の大人たちは騒いでおるのですヨ。"新人類"なんて呼ばれていい気になってちゃいかんよ。もっと世間の大人たちが君たちを理解できるようにしなくちゃ。それも君たちのつとめなのです。だからって突然、ワーワーギャーギャー叫べってわけじゃないのです。それじゃあただの㋖だものネ。

ゲーセンはコミュニケーションの場……

あいさつしようぜ!!

オジさんは待っている

問題はカンタンなことなのです。もっとコミュニケーションを活発にすれば良いのです。たとえばこのオジサンにでも良い。毎日ゲーセンに来たらあいさつして欲しいな。「やあ、コンニチハ。今日新しいゲーム入った?」とかネ。なんかそういうふうに言われれば、オジサンだって悪い気はしないんだ。

ゲーセンがただのゲームをしに行く場所じゃなくて、友だちと、オジサンと情報交換する場所だっていいんじゃないか……ってオジサンは思うんです。

"暗い"って言われるよりは明るい方が良いでしょう。だからそれをはじめるには、まず、あいさつ!!

(キャロット店長　M・I)



奇々怪界（ききかいかい）™

おっ、これはなんだ!?
奇っ怪な妖怪どもがぞろぞろ……
可愛い小夜ちゃんと共に闘うぞっ、

物の気に憑かれし者。
祈願達成を望む者。
多々難問を抱えし者。
福の神々助けし者に
御利やくあること受合い成り。
奇妙にして愛らしく、
爽快にして悩めし、遊戯成り。



七福神を救い出せ

ゲームスタートすると、七福神の前で巫女の「小夜ちゃん」がせっせとお祈りしています(どーゆー表現だ)。すると妖怪一族の「スパイ」の「一童くん」が4人でてきて宝船ごと七福神をさらっていきました。それに気づいた小夜ちゃんは「あっ、福の神が逃げちゃう。これでは、お金もたまらないし、病気になっちゃう。くやしい～！」と言いつつ一童くんを追いかけていきました。(私は、ただいま金欠でカゼぎみです。というわけで小夜ちゃんを応援します。なんのこっちゃ。)

そこで、我らが小夜ちゃんは、フダとお祓い棒を片手に七福神救出に向かうのでした。

小夜ちゃんの操作は、8方向レバーにボタン2個。8方向レバーで8方向移動、左ボタンはおフダ発射、右ボタンでお祓い棒振り回し。左右同時に押すと水晶玉使用。水晶玉の順番は取った順に使われます。

ここで注意しておくけど、レバーとボタンはしっかりと動く状態であること。ろくに斜めに入らなかったり、お祓いボタンが入ったまま戻ってこないような台でPLAYすると、全面クリアをまともにできなくなるだけではなく、怒りのあまりに台をたたいてしまうので、くれぐれも注意。(小夜ちゃんが犬死にするのは見たくないっ。)

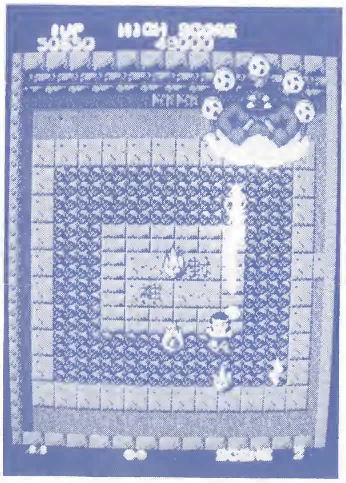
覚えておいて損はないアイテムと敵キャラ

灯りのついているとうろうや地蔵、お玉の編隊を全滅、野菜、特定の位置におフダを撃ち込む、などすればアイテムが出現。いずれも小夜ちゃんにご利益をもたらします。

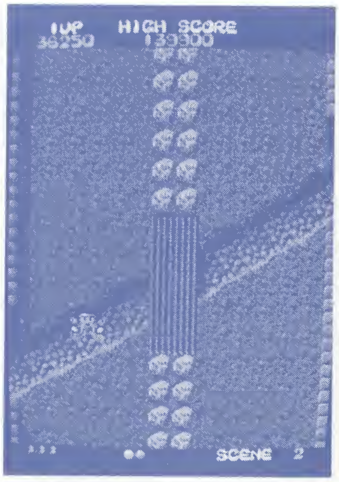
なお、アイテムは2つ同時に出現しません。例えば、1面でお玉の編隊を全滅させてアイテムが出て、また次のお玉を全滅させると前に出ていたアイテムは消えるということです。また、出現しているアイテムは一定時間たつと消えます。

それと、敵キャラはそれぞれに個性があり、なかなか憎めないキャラが多い。(と言っている割にはポンポンやっつけている。)個人的には林々(りんりん)が気にいっています。

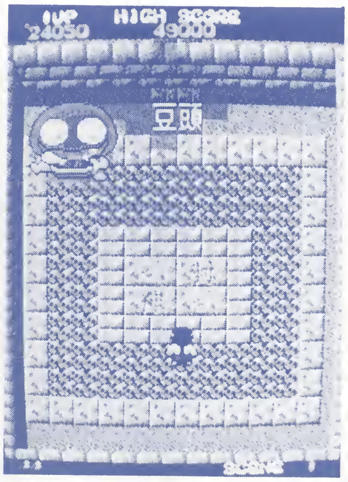
アイテムと敵キャラは表にまとめてみたので、ぜひとも見てください。きっと役に立つはず。



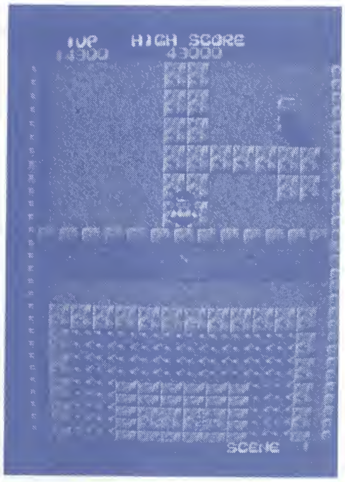
あついーっ！　背中が焼ける!!



川に落ちた小夜ちゃん。あわれなり…。



豆を投げるニクい奴。小夜ちゃんは鬼か!!



鍵がないと1面のゲートもこのとおり。

奇妙な妖怪たち


プカプカ…ふわふわと飛んでいる。高次面だと弾を出すが、向きが変わると2度と弾を出してきません。200・100


お玉…3・5・6匹編隊で飛びまわる。一編隊を同じ方法（おフダかお祓い）で、全滅させるとアイテム出現。200・100

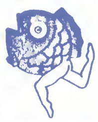

留無留…別名「水子」。とりつかれる（触れる）と小夜ちゃんが操作しずらくなる。鳥居をくぐればやっつけられる（100点）。また、壁やとうろうにこすりつけて取りはらうことができる。200・100

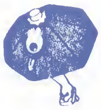

ばけうり…井戸がある所である位置にいると出てくる。50・100


お芸ちゃん…六角堂に住んでいて、4方向に首をのばして攻撃する。首の部分には、あたり判定はない。6発でやっつけられる。600・——


ガラ骨…小夜ちゃんがもたもたしていると地から出てくる。4回までは攻撃できるけど、4回目に攻撃したあと無敵になる。障害物にあたると自滅する。100・50


ばけちょうちん…ふわふも浮いていたかと思うと、いきなり止まって火を吐く。火にはおフダもお祓いもきかない。50・100


はしり鯛…同じ場所に長時間いると、自分の斜めから飛び跳ねてくる。50・100


カサベー…小夜ちゃんに近ずくとカサを広げてまわり始める。1周まわるか4匹以上出てくると突進してくる。お祓いはきかない。300・——


一童くん…小夜ちゃんを見張っていて、逃げたあと仲間の妖怪を連れてくる。直接攻撃はしないけど、ふれれば死ぬ。200・100


米ばあ…石つぶてを投げてくる。石つぶてはおフダお祓いともにきかない。300・200


みのじい…小夜ちゃんに抱きつき、つぶそうとして寄ってくる。性格的にしつこいので、やっつけておくこと。200・100


林々…小夜ちゃんに近ずき、お手玉を投げる。お手玉はおフダお祓い共に破壊可能。（0点）300・200


ニョロニョロ…くねくねと動きながら、すり寄ってくる。お祓いがきかない。200・——


とうせん房…上下に動いていて、小夜ちゃんが近ずくと、倒れておしつぶそうとする。5発で倒せる。某氏がタイトーと書いてあると言っている。100・——

《注意》文末の数字は前がおフダ、後がお祓いによる得点で、横線はやっつけられないので、無得点の意味です。

行くぜ全面攻略開始！

敵キャラやアイテムの内容を把握したところで、全面攻略にいこう。

8面を除いて、各面には鍵が落ちており、鍵を取らないとその面の大物妖怪のいる所（七福神の1人が封印されている所）に通ずるゲートが開かないので注意。

それでは妖怪退治に出発！

1面

まずは練習面 できればフルパワーに

1面は全然難しくない。いきなり、スタート地点の右斜上に青いおフダが隠されているので取ろう。そして、鳥居の前まではプカプカの列に合わせて、おフダを投げながら前進すれば死ぬことはない。

また、とうろうでパワーUPを取って、画面からとうろうを消して、再び戻ると灯りがついている時がある。これは、最初のとうろうだけではなく、どこでもできるテクニックだ。（1回だけ。できないのもある。）

そして、鳥居のあたりにくると「お玉」が出てくる。これでしっかりパワーUPを取ろう。鳥居をすぎて、ゲートがとじるけど、ここでお玉をやっつけまくればかなりパワーUPがかせげる。だけどガラ骨とはしり鯛には注意。

ある程度かせいだら、先へ進もう。あまり時間をかけすぎると、大物妖怪がランクUPするので注意。

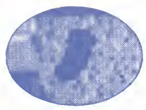
お玉地帯を抜けると鍵があるので、忘れずに取ろう。

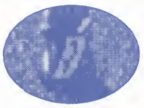
その次の井戸の所は、左から上へと、L字で止まらずに走り抜けよう。とうろうのアイテムも忘れずに。恐かったら、お祓い棒を振りまわしながら進もう。

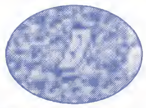
井戸の所を抜ければ、あとは上の方を通って斜め下におフダを投げていれば、大物妖怪の所に一目散。お芸ちゃんはやっつけなくてもよし。

さて、1面の大物妖怪は「豆頭」（ずず）だ。Dr スランプに出てきた栗頭先生のような頭をして、豆を投げつけてく

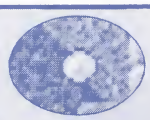

青色のおフダ…射定距離がのびると同時に、特定の大物妖怪の耐久力があがる。4段階に距離がのびる。

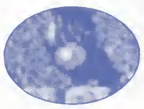

赤色のおフダ…小物の妖怪を貫通できるようになる。黄色と組むととても強い。

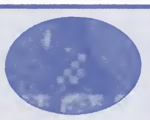

黄色のおフダ…おフダが大きくなり、当たり判定が大きくなる。


二重のおフダ…おフダのスピードがUPする。特定の2カ所にある。


オニギリ…得点UP。

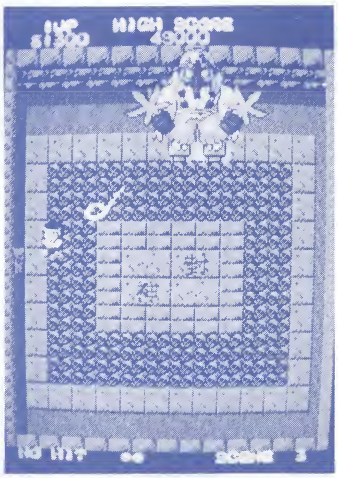

青色の水晶玉…敵を8秒間止められる。8面で使うと長時間止めることができる。（念のため、永久パターンにはできません）


黄色の水晶玉…画面上の敵を全滅できる。だけど使い道がない。特定の場所に隠れている黄水晶の所に、お祓い棒が出る時がある。この確率は1/20！　（わー言っちゃった）

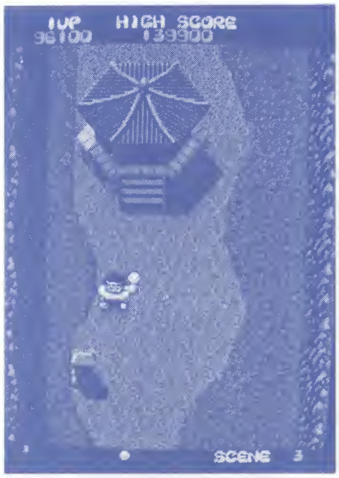

御祓い棒…小夜ちゃんが1人増える。


巻き物…最終面で必要。

得点はオニギリが2,000点、巻き物が800点。あとは全部1,000点です。



風がくるーつ。よく見るとアイザックしている。



ニョロニョロにつかまって涙を流す小夜ちゃん。



重いっ！！　みのじいなんかきらいっ！！

る。節分にはまだ早い!!

青いおフダを4つ以上持っていたら、1番下でおフダを投げつければよい。0の場合は、豆の投げるタイミングを見極めて一気にカタをつけろ。0の時は16発当てればやっつけられるぞ。4つ以上だと48発当てなくてはならない。

封神されてる石は、それぞれの発数の1/4で剝れていく。

なお、あまり時間をかけすぎると、豆頭が体あたり攻撃をするぞ。

とにかくやっつけたら、大黒天が出てくる。あと6人!!

まだまだこわくない！ 水晶玉を忘れずに

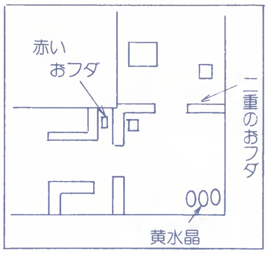
2面

豆頭のエリアより少し先に進んだ所にとうろうがある。その反対側には青水晶が隠されている。忘れずに取ろう。

ここの上から下へ行く縦スクロールでは、主にカサベーが攻撃してくるけど、止まったりすると、はしり鯛がやたらと出てくるので覚えておこう。

2回目の川を越えた所に、青いおフダがあるぞ。念のために言っておくけど、川に落ちたらミスだぞ。

先へ進んでいくと井戸がある。恐ければ、青水晶を使っちゃえ。ここらあたりは隠れアイテムが多いので、図に示しておいたので参考に。



次に、左横スクロールだけど、ばけちょうちんだけはしっかりやっつけておこう。もし火の玉を撃たれそうになったら距離をとって、火の玉をよけよう。そして、上の方を通るようにしておこう。そうすると鍵が取りやすい。

鍵の少し先のまん中に、青いおフダが隠されているぞ。

ここでの大物妖怪は「雷電王」(らいでんおう)。左手から小さい稲妻を撃ち、右手からは長い稲妻を放ち、炎を作ってしまう。鬼のような顔をしているが、たいして強くはない。ノーミスで来てるならば、下でひたすら連射！ 32発で雷電王はやっつけられるぞ。

青いおふだを0 or 1しか取っていない場合は、16発でやっつけられる。とにかく、右手左手の稲妻の性質(小さい方は連射してこない)などを覚えておけば大丈夫。

これで布袋さま救出。タレ目がかわいい！ あと5人。

後半がちとつらい でもガンバルのだ

3面

ビギナーにはつらいのがこの面。前半(みのじいのエリア)は、前から出てくるみのじいを確実にやっつけておくこと。また、林々のジャンプもかなり恐いぞ。

みのじいの攻撃が終わり、とうろうが見えたら、その反対側に青水晶がある。おフダをぶつけて、しっかり取ろう。

次の横スクロールは、六角堂のお芸ちゃんが恐い。ここは、地蔵の上を通れば安全。止まらなければ、ばけうりも恐くない。

どんどん進んでいって、六角堂の下に鍵があるので、これを取らなくてはならない。

ここはお芸ちゃんを横から出して、やっつければ大丈夫。

さて、ここからがきつい所。プカプカが弾を出してくるようになる。でも角度的には8方向にしか出してこない。

そこで、井戸の隣にある、とうろうを目印に前進していき、弾を撃たれたら左にかわし、また同じ縦座標にあわせる。前進している時は、おフダを撃っていること。

とにかく、通るコースはきめておくことだ。

大物妖怪は「仙山」(せんざん)。剣山ではない。

ノーミスorフルパワーなら封神の石の下で連射していれば、一気に勝てる時がある。

でも、たいていは距離をつめられてしまうので、そういう時は、仙山のげたと手を目印にして逃げる。そして、仙山が後ろにさがったら攻撃。このくり返しで勝てる。

これで恵比寿さまも救出。ビールでも飲んで、(あれっ、違うって)残り4人も救出だ。

お祓い一閃!! お祓いオハライ……

4面

まず、とうせん房は確実に壊していき、なるべく立ち止まらないこと。ここのはしり鯛は生きがいいので、かなり強い。プカプカは3面の攻略でよし、だけど、逃げる時にプカプカの出現点を画面から消すと、また出てくるので注意。(特に橋の上)また、がけに落ちると、小夜ちゃんは天使になっちゃうよ。

がけを1回越えたあたりで留無留がぎょうさん出てくる。慣れないうちは、お祓いだけで突破していくほうがよい。慣れたら、おフダもまぜて点をかせごう。留無留にとりつかれたら、1匹のうちに、とうろうで振りはらうこと。6匹もつけちゃうと命はないぞ。

また、水晶玉で抜ける方法もある。もったいぶらずに使ったほうがいいぞ。死んじゃったら元も子もないからね。

とにかく、4面は慣れしかない。この面さえ越えれば、全面のクリアは手のとどく所まできているぞ。もちろん、コンスタントに越えないとだめだけどね。水晶も1回しか使わない腕に、君もなってほしい。

鍵のある所は、お祓いしながら取ろう。

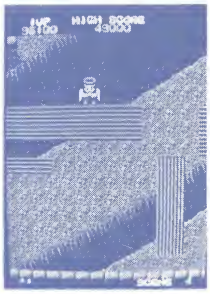
鳥居の手前では、一童くんを逃がさないこと。米ばあが出てくるぞ。

鳥居の手前にある地蔵の所に、青水晶と青いおフダが隠れている。くれぐれも2個同時に出さないように。

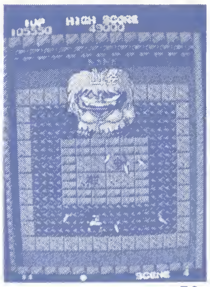
あとは、ばけちょうちんに注意すれば大物妖怪だ。

大物妖怪は「山婆」(さんば)。決して私ではない。意外と強いと評判だが、慣れれば恐くない。豆頭がパワーUPしたものと思えばよい。

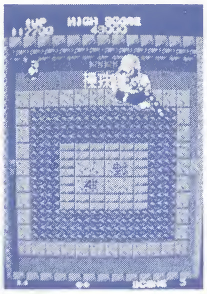
攻略法は、画面中央よりちょっと右にいて、山婆が出て



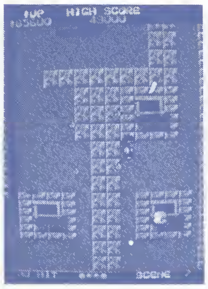
天使になった小夜ちゃん。巫女が天使に…。



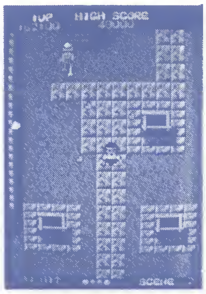
やまんばじゃありません。さんばです。



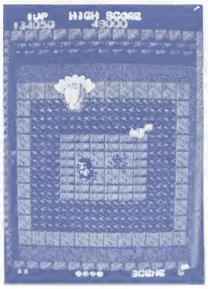
ここにいて目をつぶすんだよ。



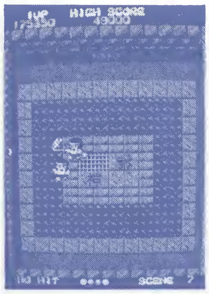
だいこんやーい。だいこんは赤いおフダに。



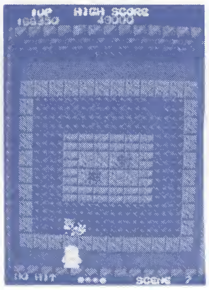
かぶやーい。かぶは青いおフダに。



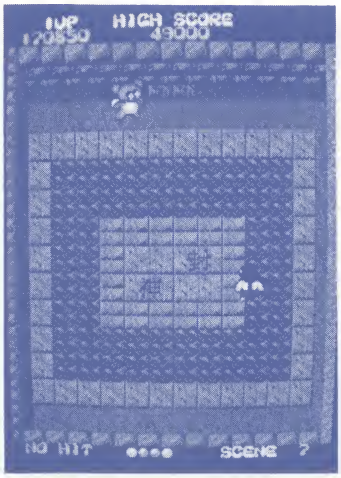
いまにも飛びかかろうとする魔尾狐。子ぎつねはお祓いでも倒せるぞ。



さて、どっちが本物でしょう? チエックカーフラッグを振ってるからバレてるよ。



あぶない小夜ちゃん。だが、NO HITのため無敵の小夜ちゃん。つおい!!



これが魔奴化の正体だ!! たんなるタヌキだ。

書店（帖合）印	
部数	冊

ゲーメスト

No.1　No.2
No.3　No.4

●お求めの号に○印を

お名前	
お電話	

新　声　社
雑誌03659

ゲーメスト

バックナンバーを
お求めの方に——

①現在までのバックナンバー

No. 1（('86　5月号）
No. 2（('86　7月号）
No. 3（('86　9月号）
No. 4（('86　11月号）

②ご注文の時は……

この用紙を持って書店にご注文下さい。注文書としてご利用できます。

新　声　社
☎03-293-9324

キリトリ線

君こそゲーメスト　ハイスコア申請用紙

ゲーム名			
スコア	PTS.	月　日	達成
画数等			
備　考			
ゲームセンター	名前		
	住所	電話	

氏　名		スコアネーム		
住　所				
電話番号	（　　）	年齢	才	男・女
感　想				

以上のスコアを記録したことを証します。

証人	

キリトリ線

ここに40円
切手をはっ
てください

101-□□

東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

株式会社 新声社

君こそ GAMEST 行

キリトリ線

キリトリ線

(ふりがな) お名前	年齢 (　　) 才 性別 (男・女)
ご住所〒□□□-□□ 電話 (　　　)	
①小学 (　) 年 ②中学 (　) 年 ③高校 (　) 年 ④大学 (　) 年 ⑤社会人 ⑥その他 (　　)	

きたら左によって、左目を攻撃。左目がつぶれたら右目を攻撃。これで勝てる。要は、左右の目に16発ずつ撃ち込めばいいのだ。

これで弁才天も救出。顔を見ると不満そう。はいはい、あと3人でしょう。

問題は操珠僧だけ

まずは、前半の林々の攻撃に注意。気を抜いていると、飛びつかれてやられるぞ。

下に行くと画面が止まって右に行くけど、そこの地蔵に黄水晶が隠されているぞ。

そこから鳥居の所までは、4面を突破した君ならへのカッパだ。

そして、右から下へ行くけど、鬼火の所がつらいかも。水晶があれば使って抜けよう。無い時は、少しずつ前進すればなんとかなる。

鍵の近くにいるお芸ちゃんは、2回出てくる時があるので注意していこう。ここさえ越えれば大物妖怪はすぐだ。

5面

大物妖怪は「操珠僧」（そうじゅつそう）。じゅずをムチのごとく振りまわす。

まず、一番上の真中より左にいて、ひたすら連射。敵が近寄ってきたら、下へ逃げて振り向きざまに連射。近よってきたら右上に逃げる。敵は一番右上までいってしまうので、間をつめて連射。これでなんとか勝てると思うけど、パターンがくずれた場合は、とにかく敵の目をつぶせ。そうすれば、隅に追いつめられて、体あたりで死ぬということはなくなると思うよ。

これで、福禄寿も救出。あと2人。

井戸地帯は止まらずにひたすら突破せよ

スタートして、3つある地蔵のまん中に黄水晶が隠れている。だけど、無理して取ることはない。

次の六角堂のお芸ちゃんは無視して下を通ってもよい。このお芸ちゃんは2回出てくるぞ。途中の攻撃は恐くないけど、井戸が見えたら下を通ろう。

次の井戸の4連続は、プカプカも出てきてきつい。左側をお祓いしながら突破（プカプカの弾に注意）。ここは3面の後半の逆を使えばよい。

6面

次の鍵のある石だたみと段差は、なるべく階段を使わないこと。鍵は井戸を1回画面から消して、右から取りに行こう。

鍵を取ったあと、右下の地蔵に青水晶が隠れている。だけど、はしり鯛が多く出るので注意。

縦スクロールに変ってからのプカプカの攻撃は、ここまでこれた君なら大丈夫。

大物妖怪は「魔尾狐」（まびこん）。決してナビコンやラジコンではない。

子ぎつねに注意して魔尾狐と距離をあけて連射。移動中にダメージをあたえられる。時間はかかるけど強くないぞ。

寿老人も救出して、残るは毘沙門天ただ一人。

池に落ちるな!! もうすぐ7人目

この面は橋の上でのプカプカが強いけど、弾を出されて動かずに（ほんの少しだけ動くけど）、弾をよけられるようになれば、なんとかなる。橋の上も、前半より後半がきついので、後半で水晶を使ってもかまわない。でも、鍵を取る時は落ちるなよ。

橋を越えて、井戸と六角堂があるけど、左をかけ抜ければよい。

次の六地蔵には、左から2番目に黄色いおフダ・右から3番目に2重のおフダが隠されている。くれぐれも2個同時に出さないよいに。

その次の井戸3つと六角堂はかなりつらい。ばけうりの出ない位置から、お芸ちゃんをやっつけて走り抜けろ。プカプカにも要注意だ。

大物妖怪は「魔奴化」（まぬけ）。名前はまぬけでもちょっと強い。

7面

敵が小夜ちゃんに化けている時は弾を出してくる。この弾はあたると、動きを止められてしまう。このスキにお祓されて、やられてしまう。動きを止められている時は、ボタンを速くたたけばもとに戻る。

そこで、弾にあたらずにおフダをあてる。タヌキに化けたらお祓で2回攻撃する。そしてまたおフダをあて…のくり返し。別におフダでもいいけど、近よられた瞬間に化けられて、お祓いされてしまうので、お祓い攻撃のほうが無難。お祓い8回で倒せます。

これで毘沙門天も救出して7人そろったところで、小夜ちゃんはバンザイ!!

だが、七福神から出た言葉は「船がないんですけど」。

小夜ちゃんは再び戦いの場へ。

というわけで、8面突入。

3つの巻物を集める

この面は、迷路になっていて、3つの巻物を取らないと脱出できません。

巻物は特定の地蔵にお祓いすれば出現し、ふれればとれます。

取る順番は、左・中・右で、3つ目を取った時点で、2つ分の地蔵地帯を抜けて道が変わればもう少し。

船の前にくればメッセージが出て、ROUND2が始まります。

8面

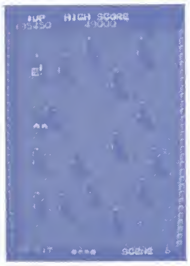
ROUND2は、プカプカの弾が速いわ、大物妖怪は強いわで、全体的にランクUPしてます。

とにかく、1周目は完璧に攻略できた（と思う）けど、わからない所があれば、お手紙ちょうだいね。

（悠理）



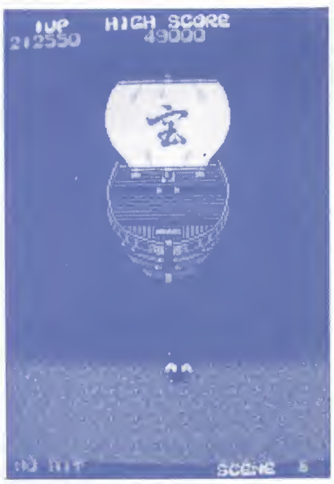
後ろに気付かずバンザイしている小夜ちゃん。



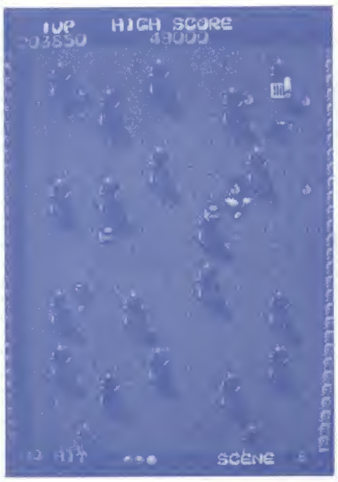
1つめ。



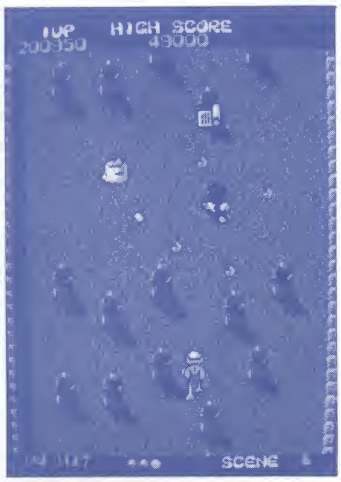
ゲームオーバー。ナンバーマッチもあたらず、がっかりの小夜ちゃん。ちなみに、私は2回連続で当てたことがあるよ。



やった。宝船があった。このあとメッセージが出てくるけど速くて読みにくい。



3つめ。無敵の小夜ちゃん。やっぱりつおい V!



2つめ。小夜ちゃんがひと玉をまとっている。

ゲーム人気度ベスト10

前回	順位	機　　種	メーカー
初	1	源平討魔伝	ナムコ
初	2	怒号層圏	SNK
1	3	サラマンダ	コナミ
初	4	バブルボブル	タイトー
初	5	奇々怪界	タイトー
初	6	アウトラン	セガ
2	7	アルカノイド	タイトー
初	8	ジャッカル	コナミ
6	9	ザ・リターン オブ イシター	ナムコ
初	10	ロードランナー Ⅳ	アイレム

寸評

今回のヒットゲームBEST10は56店で集計しました。

注目したいのは、アウトランは56店中22店しかBEST10に入っていなかったけれど、その内20店までがトップだったということです。これはスゴイことです。今後の動きに注目したいですね。

初登場のゲームが多いということは新製品の開発サイクルが短いということなのでしょうか。

〔注〕各店毎に提出していただいたゲーム順位を、1位ゲーム10点、2位9点……10位1点として計算し、その総計(総点数)を基にトータル順位といたしました。

君こそゲーメスト

●怒号層圏

1位	1,464,110	ACHA(宮城)
2位	1,378,790	O.M(山梨)
3位	1,374,200	T.Y(愛知)

●サラマンダ

1位	5,333,100	ACU-EPS(東京)
2位	5,112,600	STAC-DRU(大阪)
3位	4,910,200	MGF.BLUE SONNET(宮崎)

●バブルボブル

1位	9,999,990	ACU-Y.N(東京)
2位	9,999,990	STAC-NSB&アリゲーター(大阪)
3位	7,185,280	SIN(千葉)

●奇々怪界

1位	1,388,550	ACU-EPS(東京)
2位	1,309,350	AOI美琴(埼玉)
3位	1,191,500	SPREAM-K.W(宮城)

●アウトラン

1位	46,273,590	STAC-NSB&ブラボー2(大阪)
2位	45,656,360	EXPRESS(青森)
3位	42,502,050	SPREAM-SOL(宮城)



ACU-EPS
時間は2時間くらいかな。コツは各面のパターンをしっかり作ることですネ。

AIR-NEXT-WIN
時間は30分。ミサイルの使い方がポイント。難しいゲームだが、特に最後の方がネ。



ACU-Y.N
3時間くらいかかったかな。コツと言っても…楽しいゲーム。

ACU-EPS
時間は1時間ちょっと。攻略のコツはいろいろあるだろうけど黄色のおふだをなくさないことが肝心。

●アルカノイド

1位	1,402,320	T.Y(岡山)
2位	1,370,830	TAX(徳島)
3位	1,319,320	ASTV.QUEECH(山口)

●ジャッカル

1位	796,700	AIR.NEXT.WIN(福島)
2位	717,400	村本　誠(北海道)
3位	681,600	Z-SPM(TORU)(三重)

●ダンガー

1位	1,349,100	CCM(千葉)
2位	1,339,700	SURPASSER.R.T(愛媛)
3位	1,228,000	ぼちゃ(山梨)

●ギガス

1位	1,051,330	XID(千葉)
2位	1,047,480	T・Y(岡山)

●ロードランナー

1位	1,641,070	(46面)FANCY-ACU-KE(東京)

XID
1時間半。1F以外のパワーアップを全部取ることが大切。

CCM
2~3時間。入って1日目で出した。パーツをうまく使うことがコツだね。

■ゲーメスターズハイスコア募集要項

君こそゲーメストでは読者の方々のハイスコアを募集しています。申請にあたっては、本誌はさみ込みの葉書を使用してください。(同様の様式ならば、官製はがきでも可)

証人はお店の店長さん等になってもらうのがベスト。まあ、記入もれがないように注意してください。

注意点

★清く正しく美しく…くれぐれも正統プレイで！ 永久パターンなどの使用は問題外!!

★メ切はちゃんと守ること…

あて先は　新声社　ゲーメスト編集部　「君こそゲーメスト」係

めざせハイスコア!!

ゲーム機に表示される数字…それはプレイした者、努力した者のみが知る汗の結晶だ。

ナムコ苫小牧ステーションビル店

北海道苫小牧市表町6-4-3　☎(0144)36-8603

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	源平討魔伝	122,100	T★SHIGE	鎌倉クリア
2	アルカノイド	871,950	T★SHIGE	
3	ダーウィン4078	535,710	北山洋一	
4	1942	194,550	平岡明	
5	ジャッカル	41,000	渡辺健	
6	サラマンダ	2,098,200	北山洋一	
7	ハングオン	7,660,320	山本真彦	
8	エキサイティングアワー	2,155,450	社	
9	ラッシュ&クラッシュ	49,900	K	
10	イシターの復活	全面クリア	武田輝彰	

ダイエーレジャーランド十和田店

青森県十和田市東一番町7-27 とうてつターミナルビル2階　☎(0176)24-0065

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	源平討魔伝	最終面クリア	SUPER・NEC	レベル4 (最強)
2	バブルボブル	3,127,840	SUPER・NEC	1コイン
3	アルカノイド	1,005,880	VGM	1コイン 最終面クリア
4	サラマンダ	1,979,900		
5	奇々怪界	379,600	MARSHAL ASH	
6	グラディウス	1,266,200	野上AND栗山AND大川	ハード
7	アテナ	5,755,900	H・N	1コインア 残数31人
8	ファンタジーゾーン	10,868,340	MARSHAL ASH	
9	エンデューロレーサー	36,202,636		TIME 4:0145
10	くにおくん	384,400	T・WRYNECK	

ゲームコーナーロン

札幌市北区新琴似12条11丁目1-5　☎(011)761-6172

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	源平討魔伝	最終面クリア	タック 中島藤沢	
2	怒号層圏	142,030	DANSER 川田	3面
3	サラマンダ	1,214,400	大橋	2周5面
4	スラップファイト	540,530	DEVIL SOLDER	150
5	ファンタジーゾーン	8,783,200	有門&中島	13面
6	アルゴスの戦士	4,294,250	オヤジ	24面
7	奇々怪界	196,650	松野護	5面
8	アルカノイド	300,080	米山	19面
9	くにおくん	221,350	佐々木禎	2周4面
10	スペースハリアー	52,820,780	天才ムサシ	全面クリア

札幌そごう内ゲームスポット

北海道札幌市中央区北5条西2-1　☎(011)213-2565

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	沙羅曼蛇	2,559,000	RINO	ランク高4-3
2	バブルボブル	2,974,800	つきだて	ノーマルR-62
3	サンダーセプター	460,340	えびなひろし	ノーマルマスター
4	XXミッション	1,415,700	えびなひろし	ノーマル
5	ラッシュ&クラッシュ	345,700	渡辺篤志	5人ノーマル2-5
6	アレスの翼	149,600	ELF	入荷2日目
7	ファイヤートラップ	130,080	RINO	R-5入荷2日目
8	奇々怪界	347,300	不明	ノーマル
9	ハングオン	37,118,710	木内宏征	シットダウンタイム不明
10	怒	1,302,200	東岡利尚	最終面クリア

弘前ハイローザスペースランド

青森県弘前市土手町15　☎(0172)33-6584

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	アウトラン	45,656,360	EXPRESS	5'01"28
2	サンダーセプター	445,840	陽ちゃん	全面クリア
3	サラマンダ	2,070,400	EXPRESS	
4	アルカノイド	1,062,560	YNG	全面クリア
5	アテナ	1,514,900	拓也	全面クリア
6	怒号層圏	250,840	FIRE BURST	
7	ラストミッション	443,400	EXPRESS	全面クリア
8	のぼらんか	905,450	Lip Tick	
9	XXミッション	1,750,000	MACHIII HEN	
10	バブルボブル	2,500,000	C・C	99面クリア同時プレー

釧路キャロットハウス

北海道釧路市鳥取大通り5-4-3　☎(0154)53-2486

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ファンタジーゾーン	12,977,100	ABC	
2	ツインビー	4,407,150	N. GIL	
3	ドラゴンバスター	2,599,990	M-W	
4	ガンスモーク	1,332,750	INOUE NAOTO	
5	ASO	628,450	ABC	
6	1942	563,270	中村悟	
7	グラディウス	489,800	ABC	
8	ダーウィン4078	442,220	ABC	
9	テラクレスタ	263,800	V-MAX	
10	源平討魔伝	243,700	N. GIL.	

プレイシティキャロット琴似店

北海道札幌市西区琴似2条2丁目 琴似グリーンビル　☎(011)621-1110

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	アウトラン	28,177,730	佐々木義久	5'06"00 Eコース ライドオンタイプゴールイン
2	サラマンダ	3,462,100	幕田貴宏	6周の1面 1コインノーマル
3	アルカノイド	1,125,340	西村賢治	最終面クリア
4	サンダーセプター	434,370	つきだて	最終面クリア
5	バブルボブル	3,739,640	上村和幸	R-73 1コイン
6	怒号層圏	1,256,000	福井将裕	最終面クリア 1コインノーマル
7	ジャッカル	358,400	麓昌宏	ノーマル
8	奇々怪界	388,950	HYPERのりよし	R-9ノーマル
9	スーパーゼビウス	10,000,000+α	橋本敏 他3名	ノーマルクリア
10	源平討魔伝	クリア	清水正道他7名	ノーマル

DLL屋内遊園地一関店

岩手県一関市大町77番地　☎(0191)23-5011

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	エンデューロレーサー	38,154,756	IGC-CKO	ノーミスクリア 3分59秒60
2	沙羅曼蛇	1,783,700	IGC-KND	3周－3面
3	奇々怪界	341,500	すずきクン	7面クリア
4	バブルボブル	2,877,750	IGC-KID	R-58
5	ファンタジーゾーン	15,306,700	IGC-KID	ミディアム
6	アテナ	1,608,150	IGC-SAM	小学生
7	妖獣伝	361,200	IGC-KID	全面クリア
8	ASO	3,137,290	MIT	
9	アルゴスの戦士	3,863,370	IGC-ZUN	※IGC 会員募集中
10	熱血硬派くにおくん	370,750	あさかゆい	

ゲームプラザNTK恵庭店

北海道恵庭市末広町153　☎(0123)33-2271

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	アウトラン	29,034,190	北山洋一	デュアルウェイ 75秒設定
2	怒号層圏	169,500	柏陽のガン 佐々木芳幸	IP・1コイン
3	バブルボブル	2,175,330	坂井 修	IP・1コイン60面
4	沙羅曼蛇	2,034,100	木内 達夫	3周－5面
5	ジャッカル	717,400	村本 誠	全面クリア
6	源平討魔伝	592,900	高橋たかなお	全面クリア
7	アルカノイド	983,520	北山(苫小牧)	全面クリア
8	ダンガー	936,500	VIC(千歳)	
9	ソロモンの鍵	4,118,810	福永(恵明中)	42面
10	ロードランナー4	184,500	平澤 聖史	1コインIP 9面

●NTKとはNihon Tv. Game Kenkyukaiの略称で、会員数1,300名あまりのサークルです。そのNTKの主な活動場所がNTK恵庭店というわけです。(NTK会長 石井賢司)



●ゲームプラザNTK恵庭店

ゲームポイント・フリーウェイ

札幌市西区富丘2条2丁目2-12　☎(011)683-4747

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	アウトラン	20,987,240	按田亨	Dコース(B.Cコースもクリア)
2	アルカノイド	832,310	池田浩明	全面クリア
3	奇々怪界	332,100	渡辺靖之	8面
4	バブルボブル	2,558,320	清水英夫	52面 1コイン
5	サラマンダ	1,062,900	西岡秀徳	2－3面
6	源平討魔伝	295,600	鈴木俊也	全面クリア
7	怒号層圏	115,690	生島克典	1コイン
8	熱血硬派くにおくん	753,850	田中祐一	6－2面
9	スペースハリアー	30,385,800	宮下誠一	18面
10	アレスの翼	352,000	中村仁志	1コイン



●ゲームポイント・フリーウェイ

ゲームコーナーロム

宮城県仙台市向山2-2-17

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ファンタジーゾーン	12,808,520	でらくん	3周目1面
2	アルゴスの戦士	4,342,380	KCL	全面クリア
3	奇々怪界	552,050	たかお(MARS)	2周目3面
4	バブルボブル	3,162,400	おばちゃん	68面
5	怒号層圏	1,432,710	ACHA	全面クリア
6	サラマンダ	2,145,100	たかお(MARS)	3周目
7	アテナ	1,265,600	KCL	全面クリア
8	サイドポケット	101,700	α.ZMILF	6面
9	くにおくん	339,200	ELI&KRL	3周目4面
10	アルカノイド	928,930	ROM店長	全面クリア(ハード)

プレイシティキャロット巣鴨店
東京都豊島区巣鴨1-15-1 宮田ビルB1 ☎(03)943-6735

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	バブルボブル	9,999,990	ACU-Y.N	ZAP×6 残機7匹
2	アウトラン	41,150,580	た	4'53"37 タイム落ち
3	奇々怪界	1,388,550	ACU-EPS	3－8
4	ロードランナー4	1,641,070	FANCY-ACU-KEI	R-46
5	沙羅曼蛇	5,333,100	ACU-EPS	7－5
6	ラストミッション	593,000	CRAMP BOφWY	全面クリア
7	ファイヤートラップ	200,830	一徹2世	ステージ5
8	ラッシュ&クラッシュ	857,400	EXCHANGER	4－4
9	怒号層圏	193,630	ああむ-ACU	3面の最後
10	ジャッカル	400,200	RUN鳥不会	7面

プレイシティキャロットIN甲府（甲府周辺集計）
山梨県甲府市下飯田1-1-8 ナムコ甲府事務所 ☎(0552)26-4446

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	源平討魔伝	999,900＋α	DAZZLE 他	最終面クリア
2	怒号層圏	1,336,690	セントラル&ペニーズ(オサダ)	PC甲府中央 1コインクリア
3	奇々怪界	816,850	DAZZLE(TN-KO)	朝日町CH
4	特殊部隊ジャッカル	344,200	TKO&MI	善光寺CH IP用
5	ロードランナー 帝国からの脱出	340,370	DAZZLE(HST)	大丸富士見
6	ラストミッション	426,000	てらちん	大丸富士見 1コインクリア
7	モモコ 120%	2,197,300	YAN	善光寺CH
8	ファイヤートラップ	44,690	セントラル&ペニーズ（ILM）	PC甲府中央
9	アレスの翼	234,500	DAZZLE(BUG)	PC甲府中央
10	のぼらんか	1,676,250	B.B	PC甲府中央

プレイシティキャロット仙台店
宮城県仙台市中央1-2-3 第1ビル2階 ☎(022)223-8382

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	怒号層圏	1,452,690	たかお(Mars)	1COIN最終面クリア
2	バブルボブル	6,132,860	-Spream- K.W	1P 1COIN全面クリア
3	ロードランナー4	684,210	Tag(Mars)	round 22
4	奇々怪界	1,191,500	-Spream- K.W	24面目
5	アレスの翼	636,500	-Spream- I.Z&P.V	2周目4面 2Pトータル
6	ファイヤートラップ	38,280	気合！	1周目の2面
7	沙羅曼蛇	3,143,300	-Spream- K.W	4周目の5面
8	アウトラン	42,502,050	-Spream- SoL	TIME 4'52"06 Lake side
9	ラストミッション	577,800	-Spream- I.Z	最終面クリア
10				

ゲームプラザ・ザ・ゴリラ
東京都豊島区東池袋3-1-4 サンシャインシティ文化会館B1 ☎(03)983-0618

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	バブルボブル	2,879,570	O.S.W	
2	ファイヤートラップ	199,020	メニコンO_2	
3	怒号層圏	163,950	ASTERISK	
4	アウトラン	30,612,830	大森あずき	
5	奇々怪界	407,605	MAT	
6	アレスの翼	356,600	CHI	
7	エンデューロレーサー	2,270,124	オリバー石井	
8	妖魔忍法帖	162,500	えいさく	
9	黄金の城	5,567,800	ARO	
10	ハングオン	47,689,670	森沢優	

二荒キャロットハウス
栃木県宇都宮市二荒町9-4 渋田ビル ☎(0286)34-0611

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	アウトラン	27,467,940	塩沢	タイムノーマル
2	源平討魔伝	全面クリア	鈴木秀人	
3	ファイヤートラップ	143,940	鈴木秀人	4面
4	バブルボブル	2,942,720	DREAMERS塩沢	R-63
5	アルカノイド	891,320	DEN	全面クリア
6	怒号層圏	138,090	鈴木秀人	恐怖の門
7	ハイスピード	9,698,560	S♡M	
8	ジャッカル	254,800	鈴木秀人	
9	シューティングマスター	1,044,300	夏見ルミ	
10	XXミッション	1,156,800	塩沢	全面クリア

ヒノデベガス
宮城県仙台市中央1-10-23 日乃出興業ビル3階 ☎(022)264-0570

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	アウトラン	41,731,040	K.I.	ゴールノーマル 4：55：23
2	エンデューロレーサー	16,926,188	TOP. ONE	
3	カルテット	99,999,999＋α	BEE & SPB	
4	ギガス	273,650	T. T.	
5	アルカノイド	1,156,260	A. N	1コイン
6	ファンタジーゾーン	14,552,540	K. I	
7	怒号層圏	1,464,110	ACHA	1コイン全面クリア
8	ガルディア	999,900＋α	まろじ	5周目
9	ワンダーボーイ	1,125,900	まろじ	
10	アクションファイター	222,200	ABCすしいち	

ハイテクセガ柏店
千葉県柏市柏1-1-11 丸井地下 ☎(0471)63-9844

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	スペランカーII	428,900	PON	NORMAL
2	XXミッション	1,413,300	JAP	最後までいった 設定は強です
3	アウトラン	45,919,600	通りすがりのAOI	設定－80秒LAP5'02"40 LAKE SIDE
4	バブルボブル	7,185,280	SIN	4周か5周目
5	源平討魔伝	239,400	村田博之	鎌倉クリア
6	UFOロボダンガー	253,400	FAMK-JUP	1周してしまった様だ
7	奇々怪界	313,550	大浦健一	う、つかれた…！(7面)
8	ギガス	465,100	セッティング桃井	まっこ命♡
9	怒号層圏	148,150	田中	NORMAL
10	LAST. MISSION	376,000	Dr. K	NO. 1

筑波学園キャロットハウス
茨城県新治郡桜村天久保1-5-3 ☎(0298)51-7581

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	源平討魔伝	36,900	US Yui	最低点クリア
2	サラマンダ	2,085,900	M. N	3－5
3	ジャッカル	645,100	MAGICAL-SIN&TEN	1P
4	バブルボブル	2,843,380	FAMK-KNY	R＝58 1P
5	ガルディア	813,100	ルナ・マイルド	2周目
6	エンデューロレーサー	34,026,020	MAGICAL DME	全面クリア
7	サンダーセプター	426,910	DME	MASTER
8	アルカノイド	1,107,280	中村勤	ALL
9	ファイヤートラップ	43,000	MAGICAL-ZOO	R＝2
10	スーパースプリント	5,048,632	常連の方々	CONTINUEの嵐

ダイエーレジャーランド郡山店
福島県郡山市大町1丁目4-5 ☎(0249)34-2121(内)262

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	アウトラン	55,596,980	Spream SoL	80秒ハード4'50"30
2	アレスの翼	831,000	Spream SoL	最終面クリア7万エブリ
3	バブルボブル	4,785,000	Spream K.W	1コイン1プレイ97面
4	ジャッカル	796,700	AIR.NEX WIN	最終面クリア
5	怒号層圏	297,770	AIR.NEX DAY	1コイン1プレイ4面
6	奇々怪界	384,350	Spream えびさん	8面
7	ファイヤートラップ	177,660	拝天狗(FS.)	5面
8	のぼらんか	1,812,450	Spream SoL	1コイン 7面
9	沙羅曼蛇	3,867,500	AIR.NEX VEN	6-1 1コイン1プレイ
10	エンデューロレーサー	46,181,348	Spream SoL	FASY 3'51"56

ナムコ ゲームスポット
千葉県市川市市川1-4-10 ダイエーB1市川ビル ☎(0473)26-1958

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	エンデューロレーサー	37,979,790	石井	全面クリア
2	ASO	2,997,810	宮下	〃
3	サンダーセプター	416,070	石井	〃
4	怒	1,395,600	稲桓博史	〃
5	スーパーセビウス	10,012,290	源間	〃
6	黄金の城	10,000,000＋α	BLOOD	〃
7	アテナ	1,302,700	源間	〃
8	ラッシュ&クラッシュ	102,600	畑野	6面クリア
9	源平討魔伝	999,900＋α	村井	全面クリア
10	ガルディア	1,000,000＋α	源間	〃

amusement house MARY POPPINS
埼玉県飯能市緑町15-12 ☎(04297)4-3132

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	奇々怪界	1,309,350	AOI 美琴	15面 11/11
2	怒号層圏	243,750	ちゅうー	1コイン 11/8
3	バブルボブル	3,095,740	AKO-REM	1コイン 79面
4	源平討魔伝	頼朝征伐	ちゅうー、AKO-AKO 美琴ちゃん by AOI, WIN	10/10……
5	サラマンダ	3,235,500	AOI 美琴	1コイン 5-1
6	アルゴスの戦士	6,459,980	AKO-AKO	1コイン 全面クリア
7	アルカノイド	1,225,710	APA	最終面クリア10/26
8	グラディウス	3,000,000	AOI 美琴	ディフィカルト
9	ファンタジーゾーン	14,635,400	NOV	
10	ワンダーボーイ	991,290	APA	

うすい百貨店スカイランド
福島県郡山市中町13-1 ☎(0249)32-0001

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	源平討魔伝	鎌倉クリア	多数	1COIN点数無関係
2	奇々怪界	496,900	WW-AXY	8面
3	サラマンダ	1,674,000	WW-RED	1COIN 3周目1面
4	アルカノイド	881,670	WW-SPT	33面クリア ALL
5	ファンタジーゾーン	16,563,560	WW-AXY	27面 海外バージョン
6	イシターの復活	MAIN-GATEクリア	多数	
7	ガンプの謎	22,173,690	WW-RDB	1面から点数稼ぎ有り
8	サンダーセプター	441,910	WW-RDB	4面クリア MASTER
9	魔界村	7周目3面	WW-SPT	1COIN点数無関係
10	トイポップ(2P)	161,160	WW-AXY&SPT	1COIN44面クリアCP

ゲームセンターダイエー
千葉県市川市南八幡4-1-3 ☎(0473)76-9692

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	怒号層圏	224,080	T・M	エリア5
2	ギガス	1,051,330	XID	2周目14面
3	奇々怪界	373,550	XID	R. 2
4	源平討魔伝	1,000,000＋α	3名	
5	バブルボブル	4,272,210	CCM	R. 90
6	ロードランナー	589,390	PEE	R. 20
7	アルカノイド	1,229,990	KIL	全面クリア
8	沙羅曼蛇	3,151,200	PFT	4周目6面
9	ダンガー	1,349,100	CCM	エリア1
10	くにお君	1,000,000＋α	XID	8周目2面

びでおいん SAKA
埼玉県川越市新富町1-18-7 一番館2階 ☎(0492)24-9869

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	沙羅曼蛇	2,117,500	CPM闘幻狂ZED	ノーマル 3-5
2	源平討魔伝	999,900＋α	CPM闘幻狂ZED	全面クリア 所要時間2時間20分
3	ファンタジーゾーン	16,484,200	戦闘狂NUKEGAKE	外国版 4-3
4	奇々怪界	605,000	戦闘狂NUKEGAKE	ノーマル 2-5
5	アルカノイド	1,076,560	新富狂BIRON	ハード 全面クリア
6	アルゴスの戦士	5,266,600	CAN	ノーマル 全面クリア
7	熱血硬派くにお君	440,350	東泰光	2人設定 4-4
8	ソロモンの鍵	44,902,024	CPM PIO	ノーマル、全面クリア 永久ハタンではありません！ 超テク技
9	ガルディア	1,930,200	横山太	6周目
10	グラディウス	4,628,200	ANK見沢	ディフィカルト 10-4

ニュースターグループ4店
山梨県甲府市城東2-10-22 ☎(0552)32-7570

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	アウトラン	28,262,630	COAL	ゲームプラザ(ゴール)
2	怒号層圏	1,378,790	O・M	ゲームプラザ
3	源平討魔伝	950,400	いさお	上高地
4	奇々怪界	629,250	中ゴメ	ニュースター
5	ダンガー	1,228,000	ぼちゃ	ニュースター
6	ロードランナー4	881,000	UG	ニュースター
7	バブルボブル	4,326,050	もぐ	ニュースター
8	サラマンダ	3,048,400	佐野	京王
9	アルカノイド	1,075,190	T.U	上高地
10	XXミッション	2,759,100	ハイマー	ニュースター

プレイシャトー
神奈川県横浜市中区伊勢崎町4-109　☎(045)251-8340

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　　考
1	怒号層圏	328,660	K．M	1P1コイン ザンゲル城
2	ジャッカル	499,400	ECM-ペルシャ	1P1コイン
3	奇々怪界	569,300	G I L	15面
4	ラストミッション	840,500	EXTREME-JOE	全クリア
5	バブルボブル	3,128,810	関　陽也	1P1コイン　76面
6	サンダーセプター	468,310	FANCY-KETOSE	全クリア
7	源平討魔伝	全クリア	ひょっこり他14名	
8	ワールドカップ	6－0	椎名　学	全クリア
9	サラマンダ	2,450,800	M・M	1P1コイン 18面
10	ロードランナー4	283,380	関　陽也	1P1コイン 11面

がらんがらん
長野県駒ヶ根市赤須東6-23　☎(0265)82-3955

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　　考
1	源平討魔伝	全面クリア	Lucky7 細田他 AKABEE 2名	頼朝征伐
2	アマテラス	767,500	Lucky7 Now Win！	3周目4面〔AREA 13〕
3	アルカノイド	820,000	Lucky7 AKABEE	全33面クリア
4	ASO	3,067,810	Lucky7 Now Win！	全12面クリア
5	エキサイティングアワー	1,235,600	Mr.MYZW	round-99＋α
6	カルテット2	366,600	Lucky7 AKABEE	STAGE-12
7	Mr.五右衛門	53,000	〃	STAGE-3
8	グラディウス	2,000,000	Lucky7 Now Win！	6周目4面 ハマッタ～!!
9	奇々怪界	416,250	Lucky7 AKABEE	2周目2面
10	リターンオブイシター	MAINゲートクリア	Lucky7 AKABEE	TOPから1coin.

ニシザワ双葉店 ナムコランド
長野県伊那市北　ニシザワ双葉店内　☎(0265)72-2780

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　　考
1	沙羅曼蛇	1,879,700	Lucky7 Now Win！	3－3
2	バブルボブル	1,700,000	どっかのだれか	R．42
3	怒号層圏	89,600	Lucky7 Now Win！	
4	ダーウィン4078	7,700,090	Lucky7 Now Win！	最高レベル
5	ガルディア	360,000	Lucky7 Now Win！	
6	アルカノイド	740,000	細田の友達	全面クリア
7	グラディウス	1,680,900	Lucky7 Now Win！	5－4
8	源平討魔伝	全面クリア	アッポー Lucky7 AKABEE	
9	Mr.五右衛門	114,050	アッポー軍団	
10	ギャプラス	10,353,600	Lucky7 Now Win！	700

プレイシティキャロット松本店
長野県松本市中央1-3-7 セントラルビルB1　☎(0263)35-6744

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　　考
1	アウトラン	33,496,770	けいトブ	
2	スーパーゼビウス	12,090,540	HITBIT&HIM	残90以上 全2周クリア
3	XXミッション	9,999,990	Lucky7(Now Win) ＋HIM	全面クリア
4	サラマンダ	2,360,300	TAC-IFN	1コイン 3周目5面
5	怒号層圏	1,185,540	TADO&TOX AIQ&DMB	全面クリア
6	アルカノイド	1,164,200	斉藤名人	ALL
7	ラッシュ&クラッシュ	636,800	マイナーTAN(GAW)	
8	奇々怪界	424,900	マイナーTAN(GAW)	11面
9	ロードランナー	28面	A I Q	
10	源平討魔伝		恵一&恵美AIO他.	

ゲームセンターヤマト
長野県飯山市南町17-1　☎(0269)62-4939

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　　考
1	アウトラン	24,735,840	久保田正人	70秒設定 全5コースクリア
2	怒号層圏	1,252,030	新免　悟	最終面クリア
3	沙羅曼蛇	1,802,300	久保田正人	3周目3面
4	源平討魔伝	鎌倉クリア	5名のみなさんで成功	1コイン
5	熱血硬派くにおくん	297,800	竹内公一	4周目のサブ
6	グラディウス	1,940,900	小林東一	5周目の1面
7	ファンタジーゾーン	10,932,650	久保田正人	ノーマル
8	怒	1,353,400	本多政之	最終面クリア
9	アテナ	1,805,300	佐藤　宏	〃
10	ラッシュ&クラッシュ	684,300	田辺昌之	〃

●国鉄線飯山駅から徒歩2分の市街地にあり、店内の広さは長野県でも1、2を誇っています。内容は85パーセントが50円プレイ。

マリンピア　ナムコランド
千葉県千葉市高洲3-13-1　☎(0472)77-4827

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　　考
1	アウトラン	17,810,970	・A・	
2	エンデューロレーサー	14,019,970	小原、泉	
3	エキサイティングアワー	672,100	大野	
4	ドラゴンバスター	3,777,000	CAT	
5	バブルボブル	2,710,920	YCI	
6	奇々怪界	111,750	WC	
7	サラマンダ	1,537,000	川村武男	
8	アテナ	1,040,250	LA,DUNE	
9	ファンタジーゾーン	2,327,700	古川	
10	ガルディア	352,600	YCI	

インベーダーハウストップ
神奈川県藤沢市湘南台1-30-19　☎(0466)45-8641

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　　考
1	アルカノイド	1,101,720	五家大志	
2	アルゴスの戦士	4,724,770	五家大志	
3	黄金の城	5,353,500	五家大志	
4	バブルボブル	3,255,430	石地？	
5	アテナ	566,500	大田一夫	
6	ワンダーボーイ	762,600	須合達夫	
7	源平討魔伝	クリア	大田、五家	
8	ファンタジーゾーン	1,102,020	加藤卓充	
9				
10				

WE'LL TALK TAITO 小田原店
神奈川県小田原市栄町2-13-19　☎(0465)23-5455

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　　考
1	奇々怪界	593,650	XTO(ECM小田原)	2周目3面
2	アウトラン	25,113,440	ECM ZENJI	5：12：56
3	ジェネシス	14,540,300	ぶーみん	
4	スラップファイト	6,025,130	MAK&CHIRICO(ECM)	7周目
5	怒IKARI	1,358,000	石井　怒	
6	怒号層圏	139,750	S．杉崎	1P
7	ASO	2,161,640	ECM-MAK	
8	ソロモンの鍵	8,975,474	ECM-FISCHER	クリア
9	バブルボブル	6,752,610	ECM-ZENJI	1P
10	アルカノイド	999,930	XTO(ECM小田原)	最終面

小野塚商店(愛称：トッキョ)
神奈川県横浜市磯子区久木町3-32　☎(045)753-3261

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　　考
1	アルカノイド	800,530	SZMR	全面クリア
2	イシターの復活	1コインクリア	――――	10人以上
3	怒	259,500	SKY	
4	空手(I)	723,150	YNKW	
5	ガルディア	1,186,100	SZMR	
6	源平討魔伝	全面クリア	――――	10人以上
7	サラマンダ	1,449,300	UCHO	
8	怒号層圏	160,300	S.WTNB	
9	バブルボブル	2,874,270	ARYM	1コイン　82面
10	ロードランナー(Ⅳ)	379,590	KWGCH	1P．15面

綱島キャロットハウス
神奈川県横浜市港北区綱島西2-2-9　☎(045)544-1969

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　　考
1	サンダーセプター	454,110	ZNJ	
2	ハングオン	28,999,670	TZR	
3	モモコ120%	1,156,000	SELIA	2周目　18才
4	奇々怪界	513,500	TOPPLE	1周目1ミスクリア R＝12
5	サラマンダ	2,623,300	EXTREME-JOE	4周目1面1コイン
6	アテナ	1,817,600	TOPPLE	1コイン
7	ラストミッション	377,100	AOYAGI	R＝8
8	ジャッカル	333,800	AOYAGI	信心じゃぞ
9	怒号層圏	163,500	SAKI	
10	マーブルマッドネス	167,560	SAKI	

ビデオインセガ船橋店
千葉県船橋市本町1-3-30 オリンパスビル　☎(0474)23-7076

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　　考
1	ファンタジーゾーン	15,532,200	深谷正宏	
2	カルテット	99,999,999	NWS	
3	エンデューロレーサー	2,481,344	善浪慈敬	
4	アルカノイド	1,118,190	XID	ALL
5	ガルディア	1,000,000＋α	XID	
6	源平討魔伝	453,900	PUL	
7	ギガス	429,710	XID	
8	アウトラン	14,617,020	MAX	ゴール DUALWAY 5′17″40
9	怒号層圏	173,870	RYO	
10	奇々怪界	142,350	XID	

GAME IN YAMAYA 熱中村
千葉県木更津市永井作474　☎(0438)98-7568

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　　考
1	源平討魔伝	オールクリア(1コイン)	小山広己	1コインオールクリア16名
2	バブルボブル	2,391,330	小山広己	65面
3	〃	オールクリア	田中好広	他3名
4	沙羅曼蛇	1,748,100	長谷川　智	
5	奇々怪界	398,900	吉原洋和	8面
6	スラップファイト	2,864,400	吉田ひでとし	
7	XXミッション	2,235,200	田中一也	
8	怒号層圏	168,300	沢辺広幸	
9	ロードランナー4	213,500	竹村倫雄	
10	アテナ	982,900	吉原洋和	1コインオールクリア他26名

ゲームセンタートミー
千葉県佐倉市上志津1660-2　☎(0434)87-4226

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　　考
1	バブルボブル	2,709,970	たかちゃん	ROUND 52
2	アルカノイド	1,246,320	あらき君	オールクリア
3	沙羅曼蛇	2,354,600	KKK	4－2面
4	熱血硬派くにおくん	751,900	くわばら君	
5	アルゴスの戦士	5,903,000	たかちゃん	ROUND 27
6	アテナ	2,171,550	しん君	
7	ソロモンの鍵	23,951,244	リンダ君	ROOM 11－1
8	ファンタジーゾーン	16,531,700	川津君	
9	メジャーリーグ	2,552,600	船谷君	70対0
10	怒	1,457,600	せえいち君	

ゲームプラザ
千葉県千葉市中央3-17-1 千葉セントラルプラザ内　☎(0472)27-3092

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　　考
1	沙羅曼蛇	3,276,600	TMC-わよう	5周目2面
2	奇々怪界	563,400	TMC-BAW	SCENE 13
3	ファイヤートラップ	96,860	TMC-BAW	4面
4	怒号層圏	153,630	TMC-BAW	
5	特殊部隊ジャッカル	400,700	TMC-わよう	
6	アウトラン	39,296,130	AGF	DUAL WAY4′55″00
7	ラストミッション	464,700	TMC-BAW	
8	ダンガー	262,700	TMC-わよう	5面
9	モモコ120%	1,563,500	AHO	2周目16歳
10	エンデューロレーサー	48,147,151	FPG-BON	3′49″78

サンペデックナムコランド
千葉県習志野市谷津1-161　☎(0474)77-5192

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　　考
1	アウトラン	32,112,960	COM	レイクサイドゴール 5′02′40
2	バブルボブル	4,018,950	KIM	ノーマルゲーム 100面で OVER
3	怒号層圏	244,500	むらい	1人プレイ
4	源平討魔伝	頼朝クリア	KIM	110,000＋α
5	奇々怪界	670,200	COM	R-15(2-7)
6	XXミッション	991,600	Y,I,SYI	クリア
7	ジャッカル	312,500	まぬけ TRT	5分の3まで
8	ファイアートラップ	80,600	COM	3面
9	サラマンダ	3,216,300	COM	5－1
10	ラストミッション	339,300	むらい	最終面クリア

ハイテクセガ表町店

岡山県岡山市表町2丁目7-33 ☎(0862)32-9267

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	アウトラン(デラックス)	22,975,750	ハッピー日下	5分11秒 タイムノーマル ゴールC 車の量ハーデスト
2	サラマンダ	2,143,000	SUPER MZ	1コイン
3`	アクションファイター	152,400	やっちゃん親衛隊	
4	アルカノイド	1,402,320	T・Y	全面クリア
5	奇々怪界	320,100	J・A・M	
6	ギガス	1,047,480	T・Y	
7	バブルボブル	3,351,190	J・A・M	
8	源平討魔伝	999,900＋α	めぞん一刻音無響子	全面クリア4時間30分
9	エンデューロレーサー	20,079,268	なんのさん	
10	怒号層圏	108,880	しろ	1コイン

ゲームセンターニューチャンピオン

岡山県倉敷市阿知2丁目5-31 ☎(0864)21-7585

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	アウトラン	5分1秒46	JOG!	ノーマル
2	源平討魔伝	565,300	㊇BRN	〃
3	奇々怪界	349,600	㊇SOE	
4	XXミッション	1,512,600	JJI	ハード
5	ジャッカル	643,000	NEW TARZAN	1人1コイン
6	バブルボブル	2,949,370	JOG	1人 ノーミス50面
7	ロードランナーⅣ	348,220	COP	1コイン1人
8	スラップファイト	4,560,980	SHR OKA MR^2	ハード
9	ラストミッション	517,200	JOE	ノーマル
10	怒号層圏	142,860	JOG	1人

キャンパスタイトー

山口県山口市平川大字平井611-15

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	バブルボブル	3,406,230	CAT.K	71面
2	奇々怪界	648,450	TUC-UMEX OMA	14面
3	アルカノイド	1,319,320	ASTV.QUEECH	全面クリア
4	スラップファイト	1,826,890	VAX	
5	熱血硬派くにおくん	491,200	たくおくん	5周目
6	アルゴスの戦士	3,799,260	OVER FLOW	全面クリア
7	メジャーリーグ	1,081,750	よた	
8	スカイキッド	1,049,370	ZUNCHAN	全面クリア
9				
10				

WE'LL　TALK市駅店

愛媛県松山市湊町5-5-7 ☎(0899)32-3821

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	N.Yキャプター	10,000,000＋α	SURPASSER LEE	119面
2	スーパーデッドヒート	10,000,000＋α	SURPASSER R．T	パーフェクト
3	エンデューロレーサー	26,135,692	SURPASSER LEE	ウィリータイプ 4′11″86
4	アルカノイド	1,252,950	岩崎文則	ALL
5	ガルディア	1,000,000＋α	SURPASSER LEE	2周目3面
6	奇々怪界	589,650	SURPASSER R．T	8面
7	スーパーオセロ	3段	清水　健	2面
8	バブルボブル	4,110,260	SURPASSER R.T＆LEE	2Pの合計点
9	バルバルークの伝説	2,805,000	ONI君	29面
10	ソロモンの鍵	2,965,740	ジョセフィーヌ徳田	ノーマル

ジョイランド松山

愛媛県松山市大街道1-6-4 ☎(0899)33-6806

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	アウトラン	22,793,520	山下茂樹	70秒スタート 5：07：53
2	奇々怪界	582,000	SURPASSER R．T	8面 船がない!
3	源平討魔伝	303,700	山下茂樹	最終面クリア
4	ダンガー	1,339,700	SURPASSER R．T	3周目 エブリーあり
5	バブルボブル	2,931,880	山下茂樹	1Pのみ 55面
6	のぼらんか	1,000,000＋α	SURPASSER R．T	6面 エブリーなし
7	ガルディア	1,000,000＋α	SURPASSER LEE	2周目の4面
8	アルカノイド	1,183,640	中野浩一	ALL
9	エンデューロレーサー	25,121,500	SURPASSER LEE	60秒スタート ウィリータイプ
10	ロードランナー4	354,500	SURPASSER KEN II	1Pのみ

ビッグキャロット京都

京都市上京区河原町今出川下ル梶井町447-14 ジョイシティプランタンB1 ☎(075)211-4429

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	サラマンダ	3,007,200	RYO	4周目5面、ノーマル
2	ロードランナー4	1,224,970	サンプルスコアー	R.29. ソロプレイ
3	奇々怪界	509,400	ぽぷりこ♡水島みーな	R-2.S-10
4	ドルアーガの塔	1,298,540	NON	ノーミスオールクリア
5	アウトラン	42.043.060	私は神の領域を見た	4′55″31(TIME)
6	FC スーパーゼビウス	3,720,300	きゃーの♡水島みーな	ノーミスオールクリア
7	ジャッカル	576,700	BILL	ソロプレイ
8	バブルボブル	3,493,330	EXPかたきをとったぞ	R.66
9	アッポー	フルスコア	浜田純二	
10	アクション ファイター	237,000	いがらしみきおFCでい	

ニューゲームビッグ

京都市左京区一乗寺払殿町17-3 ☎(075)711-2243

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	奇々怪界	387,700	すず丸	
2	源平討魔伝	705,400	片岡ジュリ子	
3	アルカノイド	826,830	すず丸	
4	ロードランナー	2,697,220	ブタandペッカー	2PLAY
5	サラマンダ	1,540,100	Tom	
6	スーパーゼビウス	1,120,350	J．Y	
7	ラストミッション	389,800	平だよ～ん	
8	ガルディア	401,800	J．Y	
9	アテナ	494,020	J．Y	
10	ファンタジーゾーン	9,028,640	片岡ジュリ子	

Pasadena

大阪府茨木市駅前町1-4-1 ☎(0726)25-8270

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	怒号層圏	1,356,720	天才少年! STAC-VIL	1P1コイン 最終面クリア
2	アウトラン	46,273,590	STAC-NSB &ブラボー2	Bクリア80秒
3	ラストミッション	523,100	禁パチンコ STAC-VIL	最終面クリア
4	バブルボブル	9,999,990	STAC-NSB &アリゲーター	1P1コイン 残機多数
5	ファンタジーゾーン	25,683,340	STAC-NSB &キングスター	43面3機設定
6	サラマンダ	5,112,600	STAC-DRU	1コイン 7周5面
7	ガントレット	10,245,481	FSの白髪頭の吉田を殺す!	1コイン
8	奇々怪界	722,200	STAC-NSB &交通安全	ハード 15面
9	ファイヤートラップ	164,000	MAKI死ね STAC-TS!	7面
10	ペーパーボーイ	129,732	今井美樹	イージーのみ (VIL)

ゲームハウス999

大阪市旭区中宮5丁目12-12 ☎(06)953-9838

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	アウトラン	21,258,770	北井慎士	ゴールイン
2	ハングオン	56,273,750	GAW 桜高のかおり	ゴールイン
3	アルカノイド	990,650	FREE MID	ALL
4	バブルボブル	3,439,610	GAW 桜高のかおり	
5	ジャッカル	307,300	江上　透	
6	熱血硬派くにおくん	790,100	松下俊二	
7	ロードランナー帝国からの脱出	377,910	GAW 桜高のかおり	1人用
8	のぼらんか	3,204,150	柚　木	
9	ソロモンの鍵	10,394,494	FREE LAIR	全面クリア
10	源平討魔伝	全面クリア	GAW 桜高のかおり	入荷4日目

●ゲームセンターアスター



●ゲームセンターヤマト



プレイランド片町

石川県金沢市片町2丁目 ☎(0762)21-9415

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	怒号層圏	142,280	国士無双	1コイン
2	ギガス	323,600	AH	
3	ロードランナー4	28面クリア	私です!!	
4	ビックイベントゴルフ	18H－10	I'm comin'	
5	奇々怪界	211,450	A．K．N	
6	アルカノイド	983,510	みゆき	全面クリア多数
7	源平討魔伝	429,800	たばちゃん	鎌倉到達多数
8	沙羅曼蛇	1,931,000	まん	1コイン
9	バブルボブル	2,750,070	じじい	59面
10	アウトラン	23,051,350	やんちゃ姫	5Point クリア多数

東海アミューズメント

愛知県高浜市吉浜町丸畑9-1 ☎(0566)52-4607

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	サラマンダ	4,867,200	カエルドラゴン	6周目5面
2	奇々怪界	540,030	FSR$\sqrt{3}$ 〃 $\sqrt{7}$	R11
3	カロリー君	159,730	おっさん	R19
4	バブルボブル	2,865,530	FSR($\sqrt{3}$)	R56
5	サンダーセプター	342,240	守道	
6	源平討魔伝	111,100	どらえもん	かまくら死亡
7	ソロモンの鍵	9,221,264	Atoz2	R46
8	アルカノイド	927,746	おじさん	最終面クリア
9	怒号層圏	1,374,200	T・Y(Atoz)	ザンゲルド城クリア
10	アウトラン	23,929,940	E・T	Eコース 5′05″93

天野スポーツのゲームコーナー

愛知県西尾市高砂町41 ☎(0563)56-2670(100円コーナー)

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	源平討魔伝	646,500	HCM-毛留名人	1コイン全面クリア
2	アルカノイド	1,097,760	HCM-毛留名人	1コイン全面クリア
3	沙羅曼蛇	2,743,200	CSP-MAD	1コイン4周目3面
4	アテナ	1,461,900	HCM-SCR&STI	1コイン最終面クリア
5	熱血硬派くにおくん	717,500	Y，W	6周目3面
6	のぼらんか	477,350	N，H，K	1コイン
7	ソロモンの鍵	1,836,300	S，T，S	8－5
8	奇々怪界	134,100	Takao,S	1コイン
9	怒号層圏	109,410	Y，W	1コイン
10	アルゴスの戦士	4,562,010	EXI	1コイン

ゲームセンターアスター

滋賀県大津市馬場1-13-9 ☎(0775)25-1120

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	サラマンダ	2,426,900	RV	3周6面
2	源平討魔伝	(999,900＋α) 28,300	KAN F.HIRAO	最高得点 1コイン全面クリア
3	くにおくん	390,600	ケンゾウ	4面港まで
4	ジャッカル	387,500	キムラ	
5	怒号層圏	1,223,100	TRY	1コイン 門まで
6	ロードランナー	428,310 758,940	XYZASAK ASKA&pepez	
7	グラディウス	1,816,600	ハーヤトHS	4周7面
8	メジャーリーグ	2,131,150	EA	39－0 1コイン
9	バブルボブル	3,652,550	Sot Pepper	1コイン 62面
10	奇々怪界	243,850	KEI	

プレイハウスアスカ

佐賀県伊万里市浜町5番街　☎(09552)3-5174

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サラマンダ	2,165,600	山口　健	1コイン3-5ノーマル
2	アルカノイド	1,019,730	柴原　誠	全面クリアノーマル
3	グラディウス	892,300	G．Y	ノーマル
4	アテナ	333,250	S．U	ノーマル
5	源平討魔伝	268,000	手林博之	1コイン全面クリアノーマル
6	熱血硬派くにお君	514,150	石橋　忍	ノーマル
7	ＡＳＯ	2,220,180	I・L・S	ノーマル
8	イシターの復活	128面クリア	7名の皆さん	ノーマル
9	スーパーゼビウス	2,460,150	池田正寿	ノーマル
10	ＲＦ－2	217,310	Aska	全面クリアノーマル

神宮前キャロットハウス

宮崎県宮崎市神宮2-1-30 プラザビル ☎(0985)29-3967

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サラマンダ	4,910,200	MGF.BLUE.SONNET	7-2 1コイン
2	バブルボブル1人用	3,775,100	TAYO CHAN	1コイン RD、84
3	怒号層圏	160,250	MGF 渕野	1コイン 3機
4	源平討魔伝	342,800	MGF.ZIN	ベリーハード 1コイン
5	サンダーセプター	462,820	MGF.BLUE.SONNET	マスター ベリーハード
6	アルカノイド	1,174,550	N．G	1コイン ALL クリアー
7	バブルボブル2人用	3,821,530	TAYO CHAN CAN	2人トータル 1コイン RD99
8	ジャッカル	427,500	MGF 渕野	1コイン 1P、RD7
9	エンデューロレーサー	25,166,285	MGF 渕野	ゴールイン 60秒、SD
10	ガルディア	999,900＋α	TAYO CHAN	2周目 2面

●日祭日ともなると県内各地からも多数のチャレンジャーのやってくる県内でもレベルの高い店なのだ。ゲーム大会も開きます。宮崎へ来たらぜひ寄ってネ。（店長・川内カズ子）



●神宮前キャロットハウス

ゲーメスト編集部

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バブルボブル（1P）	9,999,990＋α	ECM-ZENCHAN	6周目
2	バブルボブル（2P）	7,532,780	REO Y.Y+ACU-Y.N	クリア
3	スーパーバブルボブル（1P）	9,999,990＋α	螢	6周目
4	スーパーバブルボブル（1P）	7,031,730	REO Y.Y+ACU-Y.N	クリア
5	サラマンダ	5,849,000	すぱいきっど大和	8～6
6	ジェネシス（PB）	10,962,750	ECM-REO Y.Y	まぐれ
7	ハリウッドヒート（PB）	4,073,740	螢	マルチ×1
8	奇々怪界	6,000,000＋α	CRAMP-BOOWY	残機20
9	TX-1	272,600	螢	スペイン
10	おかし大作戦	92	ガンセキ	

ゲームセンターへのお願い

バブルボブルの様な2P同時プレイが可能な物は、その状態（1人、または2人プレイ）をくわしく書いて下さい。

また、スーパーモードは別に集計しますので、そこの所もヨロシクお願いします。

アウトランも次号からはT－M、Eで集計しますから、必ずT－MEを書いて下さい。

今月から慶一郎が担当しています。ヤマトゲームの写真を送ってくれた裕川くんありがとう。

ゲームセンターの店長さんへ。いまのところ、集計しているハイスコアは地域的な偏りがあるので、地域的に少ない所はどんどん送って下さい。

プレイシティキャロット佐世保店

福岡県佐世保市下京町8-2　☎(0956)24-0786

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サラマンダ	2,364,200	山口　健	1コイン 4周目1面
2	源平討魔伝	999,900	ＹＵＫＩ	最終面クリア
3	エンデューロレーサー	25,729,407	久　富	全面クリア
4	サンダーセプター	342,100	山口　健	4面
5	XXミッション	724,900	YK.social	ノーマル
6	スーパースプリント	20,100	山口　健	1コイン
7	スーパーゼビウス	3,689,100	七種大介	ノーマル
8	ガルディア	1,000,000＋α	ＹＵＫＩ	4周目
9	ラッシュ&クラッシュ	49,200	山口　健	ノーマル
10	アルカノイド	965,200	KINの友達	最終面クリア

ジャスコ大分店ナムコランド

大分県大分市中央町1-2-7　☎(0975)37-1308

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	源平討魔伝	153,800	馬場淳司	1コイン
2	サラマンダ	1,389,500	S．M	〃
3	アルカノイド	179,420		R．12
4	グラディウス	794,900	下郡宏明	
5	ガントレット	1,288,598	大家	レベル 67
6	サンダーセプター	221,830	W．W．W	
7	影の伝説	3,612,500	英二&竜二	
8	ドラゴンバスター	310,780	加藤誠一	
9	キングオブボクサー	1,032,000		R．18
10	スーパーゼビウス	897,160		

ゲームキャロット住吉店

長崎県長崎市千歳町11-6　☎(0958)47-3352

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	UFO・ロボ・ダンガー	235,500	片山道久	6面
2	アレスの翼	156,500	橋本佳尚	
3	バブルボブル	2,259,870	古野正志	1P-55面
4	怒号層圏	145,620	片山道久	3面
5	ワンダー・ボーイ	988,130	野田裕之	6-4
6	奇々怪界	165,800	片山道久	4面の山婆
7	サラマンダ	1,768,400	古野裕志	3-3
8	源平討魔伝	999,900＋α	片山道久	全面クリア
9	ツインビー	3,555,000	荒木智広	
10	ガルディア	999,900＋α	橋本佳尚	2-1

ゲームスポット大橋

長崎県長崎市大橋町7-17 森田ビル1.2.3F　☎(0958)45-9619

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ワールドカップ	Final　Win	保田正人	全面クリア
2	ラストミッション	239,900	岩永好正	5面
3	ジャッカル	231,800	小森明彦	1P
4	スペランカーII 23の鍵	640,600	永谷康晃	9面
5	バブルボブル（1P）	2,488,810	ＤＯＮ徳久	59面
6	バブルボブル（2P）	1,012,970	田中&中山	26面
7	スラップファイト	265,860	宮原　亮	69エリア
8	ミスター五右衛門	131,150	宮崎秦一	4面
9	源平討魔伝	100,000	片山,古野・他多数の皆さん	最終面クリア
10	アルカノイド	886,550	岡村文裕	最終面クリア

ゲームスペースサンデー

長崎県長崎市出来大工町21　☎(0958)21-1441

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ファンタジーゾーン	15,500,200	ＡＲＨ	
2	スーパーゼビウス	12,321,000	小林春夫	
3	バブルボブル	2,944,870	Ｈ・Ｋ・Ｓ	
4	サラマンダ	1,768,600	Ｓ・Ｒ・Ｘ	
5	アルカノイド	1,117,080	Ｑ・Ｑ・Ｑ	
6	サンダーセプター	428,180	Ｈ・Ｋ・Ｓ	
7	源平討魔伝	999,900＋α	Ｈ・Ｋ・Ｓ	
8	アテナ	2,022,900	Ａ・Ｒ・Ｈ	
9	ワンダーボーイ	690,370	荒ぽん	
10	グラディウス	561,900	飯田	ランク最強

アミューズメント山口（千人湯）

山口市湯田温泉3-5-8　千人湯大浴場内　☎(0839)24-5212

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ラストミッション	676,300（全面クリア）	TUC・UMEX-SET（鹿野雄二）	ハード 3機設定 クリア者8人
2	サラマンダ	2,097,600	TUC・UMEX-DDD	ハード 3機設定 3－5
3	ワールドカップ	7－0	TUC-SET（倉敷TARZANS）	FINAL
4	ジャッカル	567,900	TUC・UMEX-DDD	ノーマルラスト目前 1人プレイ
5	源平討魔伝	全面クリア（入荷3日目）	TUC・UMEX-OMA	クリア者6人
6	ガルディア	999,900＋α	TUC-SET TUC-CHAO!	4－1と3－4
7	奇々怪界	660,500	TUC・GGG-OMA	シーン16（2－8） ハード3機設定
8	トイポップ（1P）	97,070	TUC・UMEX-ZUNCHAN	1人プレイBOX CP イージー5機設定
9	XXミッション	全面クリア	TUC-HAL.A	3ミス
10	怒号層圏	197,240	TUC・UMEX-BEFAX	1コイン R4（入荷4日目11月12日）

プレイシティキャロット久留米店

福岡県久留米市六ッ門町2-34　三信ビル2F　☎(0942)35-4212

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スペースハリアー	43,883,060	ネクサス6型	1コイン全面クリア ハーディスト
2	のぼらんか	1,727,950	魔神え～こ	
3	バブルボブル	2,975,270	ＣＯＳ	63面クリア 1コイン
4	サンダーセプター	457,760	魔神え～こ	
5	ガルディア	861,900	Pio ひま人	2周目 3面
6	1942	12,037,000	八女のCBX	全面クリアー 1コイン
7	ハングオン	19,991,200	八女のCBX	シットダウンタイプ
8	スターウォーズ	5,857,953	MAPPY	36面目
9	ＡＳＯ	2,087,230	NTT	全面クリアー
10				

ゲームスポット

福岡県大牟田市新栄町16-10　☎(0944)54-0718

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	源平討魔伝	999,900＋α	ASCII.MEW	全面クリア
2	沙羅曼蛇	2,132,400	ASCII	3－5 1コイン
3	ファンタジーゾーン	14,000,000	OPA	4－1（外国版）
4	イシターの復活	128面クリア	多数	TOPから
5	アルカノイド	639,720	ABC	30面
6	グラディウス	2,291,100	ASCII	3－5点かせぎ
7	ＡＳＯ	2,562,320	ZYZ	12面クリア
8	ダーウィン4078	953,370	FEY."どっぽ"TAS	2－10
9	サラマンダ（2P）	2周目の1面	BON&ASCII	面優先（1コイン）
10	ガントレット	1,412,800	ASCII	ウォーリヤー

ゲームインプラザオリンピア

福岡県北九州市小倉北区京町2丁目6-7　☎(093)521-2040

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バブルボブル	2,840,760	GM.C.DSA	
2	スーパーバブルボブル	1,796,750	NYANKORO.T	裏面
3	怒号層圏	1,240,710	NYANKORO.T	1コイン ノーミス 全面クリア
4	スーパーゼビウス	12,345,670	COMME.SAN	
5	アルカノイド	1,076,030	PIRELLI.	
6	サラマンダ	2,416,800	GM.C.MATSUO	1コイン3周目5面
7	源平討魔伝	249,300	PIRELLI.	
8	奇々怪界	431,800	NYANKORO.T	
9	XXミッション	3,934,300	TARZANBOY	
10	ロードランナーIV	277,330	G.M.C.MAMIKO	

●ゲームインプラザオリンピア



次号は1月30日発売!!　ずっと30日だ

☆攻略大特集――完璧クリアだ！――

★スーパー・バブルボブル100面
★ロードランナーPART2
★ダライアス
★快傑ヤンチャ丸

バッチリと情報も攻略も仕込んで、皆さんにお届けしよう。試験のツラサを忘れさせる。（でも思わず落ちないでネ）

■ぜーんぶ読者の質問に答えます特集　■期待の大型漫画登場！

頑張ったぜコーナー



えー、最近私も多忙な身でありまして次号から編集長も当番制・交替制となりました。毎号編集長がかわります。どうぞよろしく。（伴北）

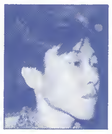


今回からハイスコアコーナーを担当することになった新人です。ひそかに、パソコンコーナー（主にプログラム）を復活させようと思っています。（慶一郎）



最近、某音楽機器メーカーでバイトをはじめた。某店で、アルバイト人の特権でVGMのテープを流したところ、「なに？　この変な音楽」だって。ショックだった。次回はボクが編集長。（悠理）

いつの間にかハメられていた（仕事をしていた）。至らぬ新人ですが、よろしく。（GOD）



今だに変な夢を見るよー。12月2日のセガ・ミュージックレコード発売記念のアウトラン・トーナメントで無念のクラッシュをしてしまって10万、もらいそこねた。（JUP阿部）



眠いよー、眠いよー。実は私は受験生なんだよ。と言っても最近はあんまり勉強していないけど。（REO－Y・Y）



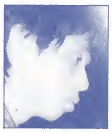
ウイザードリィにはまっている。もうワードナーは倒したんだけど、ムラマサなどのアイテムが出ないっ。くわしい人、お便りちょうだい。（鈴木　炎）



おそろいのセーターを着てバブルボブルをやってる、うっとーしーカップルに沙羅曼蛇の筐体を投げつけてやりたい毒身のボク。しみじみ。（赤斑）



私は20才になった。20年をふりかえってみると、改めて両親の偉大さが感じられる今日この頃です。（グスン…母の涙）（今回はマジメに　御旅屋）



忙しくて、なかなか記事が進まなくて困ってしまいました。ところで怒号層圏ですが、君は2人で剣を合わせたか？　シールハイクのお手紙まってます。（ECM－APAPA）



さらまんだ一応完全攻略が分かりました。知りたい人は大和へ。（すばいきっど大和）



最近の私の口ぐせ「ゲームばっかりやってても女にモテんぞ！」…別にゲーム以外やればモテるというわけではないが。12月28日はコミケで会おう！
しかし、ベーマガから返事来ないけど、いったいどーしたの。（変位抜刀霞斬り　螢）

イシター・ルームリスト無断転用、その後……

前号で、「BASIC マガジン」10月号の"イシタールームリスト無断転用"について、ゲーメストとしての見解を発表させていただきましたが、読者の皆さんから大きな反響をいただきました。

例えば、京都の某氏からは「少ないスペースはもっと有効にゲームのことに使うように」というものから、「無断転用の証拠の一つ」ということで、「BASIC マガジン」ライターの同人誌（イシターの無断転用のルームリスト掲載誌）を同封して下さった読者もおりました。

ありがとうございます。

しかし、現在のところ、肝心の「BASIC マガジン」編集部からは責任のある回答はきておりません。（編集部）

1月合併号
■昭和62年1月20日発行　第2巻第1号通巻5号
■編集兼発行人　加藤　博
■発行元　株式会社新声社
〒101 東京都千代田区内神田1-15-15 柴田ビル
電話 03（293）9321
編集部 03（293）9324
■印　刷　耕文社

◆編　集
御旅屋喜久　風見螢　山河悠理　破魔　大和和大　疾風
林慶一郎　GOD鈴木　藤島巌碩　石井ぜんじ　REO. Y. Y
ゼブ鈴木　宮崎一徹　JUP阿部　赤斑　APAPA
田口あゆみ　斉藤智晴　植村伴北
高橋己代子　萩原祐四郎
◆協力スタッフ
SHEEP STUDIO　エジマ企画　クリエイティブ・メイト
古本如洋　松川由雄

思わず体感しちゃう!! OutRun

彼女のヒップ、うらやましいーのハーレム
間抜けな兄ちゃんのガッツポーズ……
なんでもあるぜ!!



aコースゴール。このあと落されるとも知らずガッツポーズする兄ちゃん。右のほうには鬼太郎が!



このランプをこすると…。



あっ! ハーレムだ!!



文句をたれる彼女。勝気な姉ちゃん。



男の顔がヘクターしている。彼女はどっちに行こうかまよっている。



大きな栗の木の下で…。あれ、ちがうか。



SEGA看板を見る2人。このあとクラッシュする。(実は見えない看板にあたっているのだ。)



はい、テスタロッサの裏面大公開!!



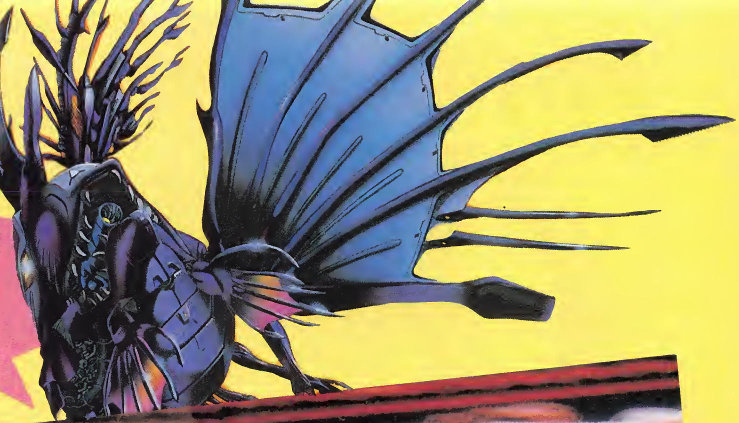
テスタロッサに頭をめりこませている男に、1人ブレーンバスターをする彼女。



ハーイ、彼女のHIPのドアップだよ。

IUS

迫力！
興奮!!





次元気流の中、敵巨大戦艦ビッグラジャーンヌと一騎撃ちするティアット。

現われるのはいつか？
っきりと…
報によれば1月中頃から2月にかけて
襲う。
体を公開する。
重警戒注意せよ!!

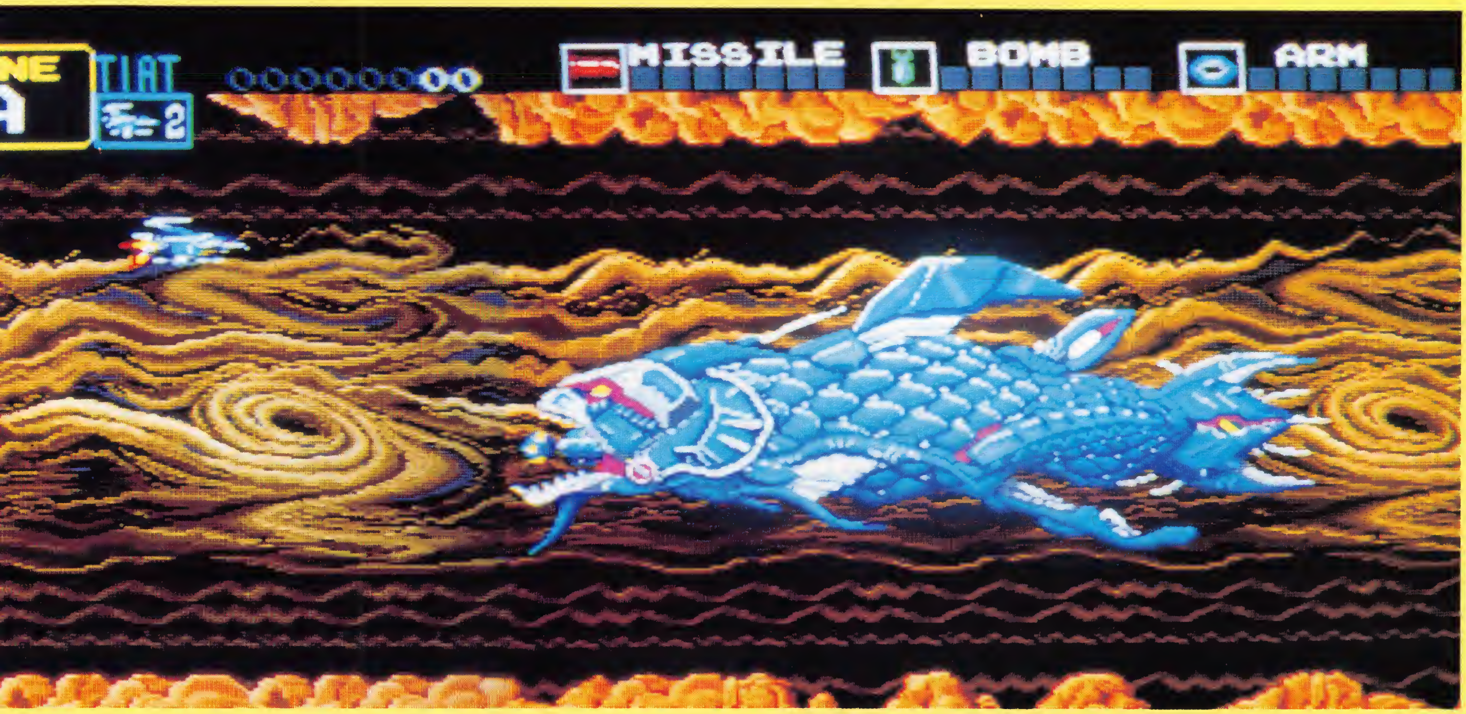
前号でも書いたけど、継ぎ目のない一体化ワイドスクリーン（19インチ×3、又は15インチ×3）がそのまま横スクロールするんだから大迫力だ！それに加えて、敵の巨大戦艦ときたら涙ちょちょ切れもんの大感動だぜ！

今回のバージョンはAMショーの時のものに比べると巨大戦艦がかなり強くなっているんだ。というのは、実はすぐに左側まで前進してくるようになっているからだ。1人用の時はスキを見て回り込んでしまえばいいんだが、2人用だとなかなかどうしてコンビネーションがむずかしい。(互いに当たり判定があるので押し合ってしまうからネ。)

もう一つ言っておくと、ミサイルを撃つ時はちゃんと狙って撃つこと。というのは、画面が横に長いので、1回弾を外してしまうと時間のロスが大きくて、連射できないからだ（画面上に4発までだヨ）。ただし、このゲームに関してはこれが意外にむずかしいんだ。なにせこのワイドスクリーンなもんで、敵を見てると自機がやられるし、自機を見てると弾が当たらないという具合になってしまうんだなあ、これが。まあ、これは慣れるしかないんだけどねェ。ま、何回もやって、慣れてもらおうか。

ゾーン。





⬅82



15インチ×３筐体

ダライアス
DARI

Ｆゾーン。プロコの機はＡＲＭ（バリア）を持っていますな。



魚型巨大戦艦が
我々の目の前に
その船影がいまく
公式筋からの情
地球人の我らを
あえて強敵の戦
その時に備え厳



海面からの光も美しい海中シーンのＳゾーン。

プレイヤーにとって嬉しいのは、ヘッドホン端子が標準装備になっているんだ。これなら回りの音を気にせずにプレイに没頭できる。ＶＧＭマニアは思わず『アイザック～う』してしまうハズだ。（意味の分からない人は…よ～く考えよう。）

ただ、少し残念なのは発売までもう少し間があること。１月中頃から２月あたりに発売とのこと。お芸ちゃんより首を長くして待っててくれ！（螢）

はじまりの国…じゃなくて/



見よ！　このド迫力！　これでも実寸にははるかに足りないのだから、実物のすごさと言ったら…。



ギガス

ブロックくずし また挑戦かあー

いまブロックくずしが人気なのだ。ファミコンでもビデオゲームでもブロックゲームが次々と登場！
　君は知ってるか？　セガから出たぞ。「ギガス」。難易度は高め。心して挑戦せよ！

負けてはいない

　アルカノイドのヒットで、一気にブロックくずしが…次々と新商品が出てきた。ファミコンでは、タイトーからアルカノイド、コナミからもピンボールタイプのブロックくずしが出るらしい。

　ビデオゲームの方も負けてはいない。ブロックくずしタイプのゲームが、セガから出た。

　その名も「ギガス」。

　すでにゲームセンターにもあるから、プレイした人もいて、「アルカノイドに似ている」と言っている人もいるが、でも、そこはセガ！　いろいろと工夫をこらしているんだ。

アイテムが違う

　まずはアイテム。当然、アルカノイドに無いものもあるし、あったものがなくなっている。アルカノイドにあったものもあるけど、ちょっと効果が違ってくる。

SD…スピードダウン。サーブした時のスピードに戻るが、それ以上遅くはならない。
DB…自機に2連射のビームがつく。スピードは遅い。
TB…自機に3連射2連装のビームがつく。スピードは速い。
PL…パワーレーザー。貫通能力がある。ビームの数は1発につき2つ減る。
W1…次の面へワープする。
W2…どこかの面にワープする。
F1…ラケットが前につく。
F2…ラケットが横につく。

　また、アイテムとは別に赤玉も降ってくるけど、これは前のアイテムとは違う効果をもたらすぞ。

1UP…文字通り自機が1UPする。
弾丸…ビーム類の弾数が増える。
ドクロ…持っていたアイテムの効果を消す。
スカ…ハズレ、意味無し。

グラフィックが実にコッておる

　画面を見てまず感じることは、中間色を使っていて、グラフィックにかなりコッている点。ただし、背景がきれいなんだけど、ボールがちょっと見にくいというところが問題かな？（もっとも私はド近眼だけど。）

　次に、自機の当たり判定だけど、横にボールの当たり判定がないので、その分難しくなっている。

　もう一つ、ついでに教えちゃおう。このゲームには隠しブロックがあるぞ。

　さらにもう一つ。それは通常ではこわせないブロックが、数十回当てるとこわせるというもの。でも、実戦にはあまり使えない。

　それから大型敵のことも覚えておこう。普通は数発当てるとやっつけられる。場所によっては一撃でやっつけられるから頑張って！　また、この大型敵は火の玉を吐いてきて、その火の玉に自機が当たるとアイテムの効果が消える。

　あと、ブロックとブロックの間をボールが抜けるとか、ボールが常に同じ角度で返っていかないなどがあるけれど、他はアルカノイドと共通の点が多いよ。でも難易度はかなり高め。

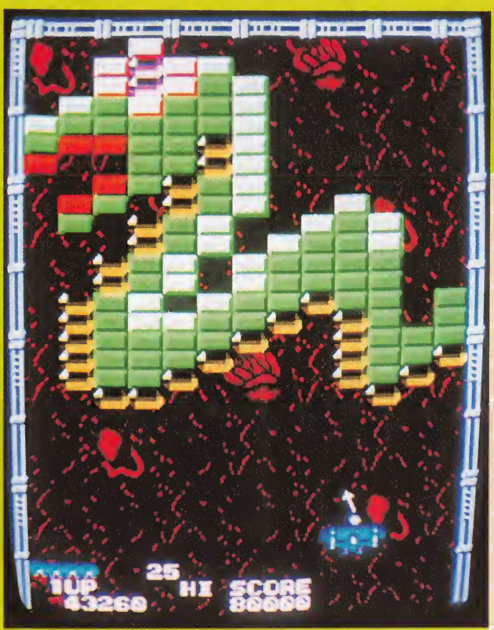
ウワサの噂

　このゲームにはある噂があって、そのウワサが噂になっているので紹介しよう。

　ある面で、同じ所を行ったり来たりして終わらず、電源を切らなければならないというウワサ。

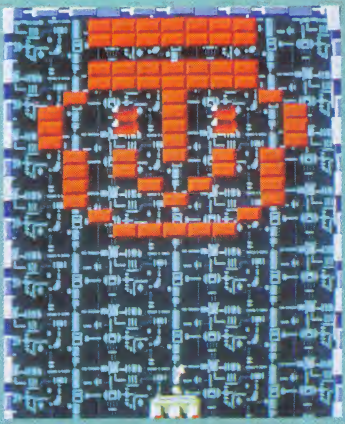
　もう一つは、MARKIIといって、面の型が違って面数も多いバージョンが出るというウワサ。

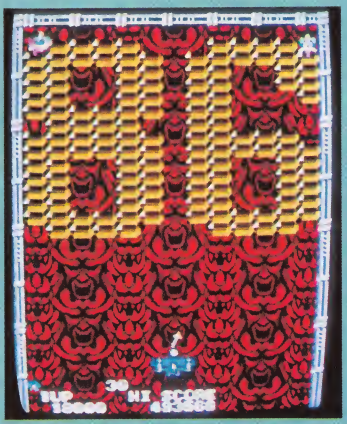
　ウワサを確かめたい人もギガスに挑戦せよ。（ゆ）

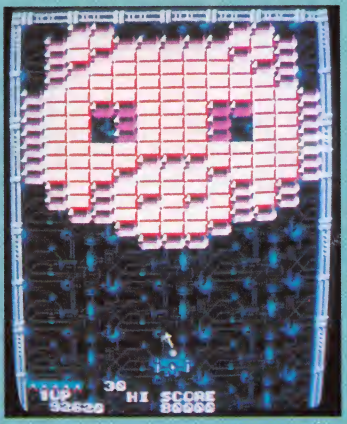


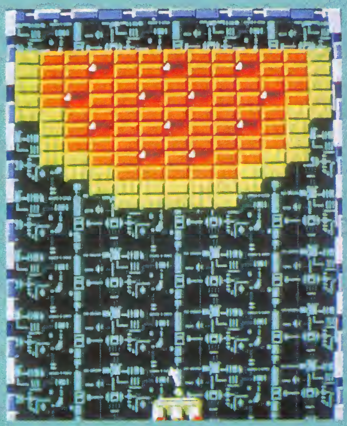
IIの3面。蛇か竜か？


Iの16面。ブロックも16を型どっている。

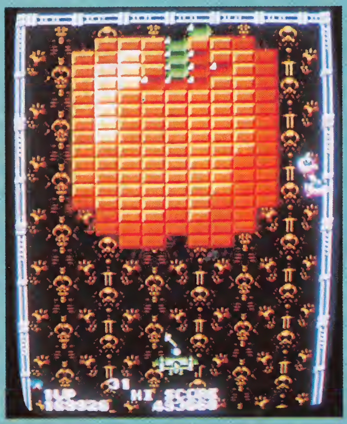

Iの3面。郵便局のマーク。


IIの17面。この面で'86年をしめくくり…。

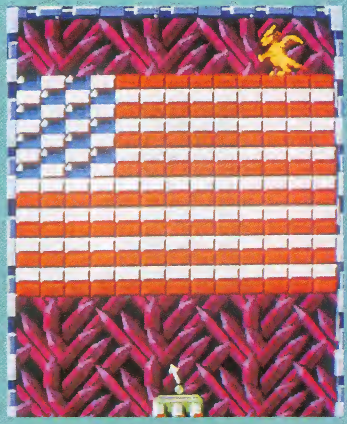

IIの5面。ブタさんだね。

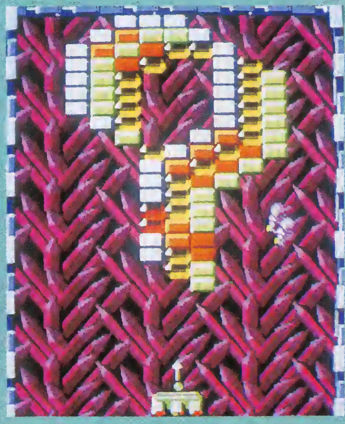

Iの27面。タネがある所がこっている。

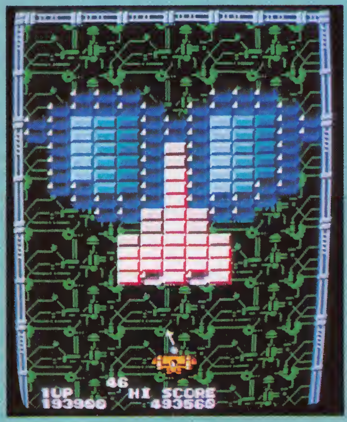

Iの10面。ガイコツ。

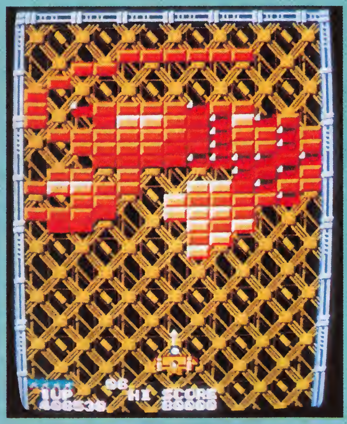

IIの21面。おいしそうなりんご。

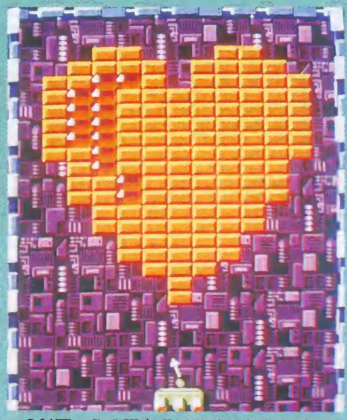

IIの10面。チビくろサンボか？(古いっ)

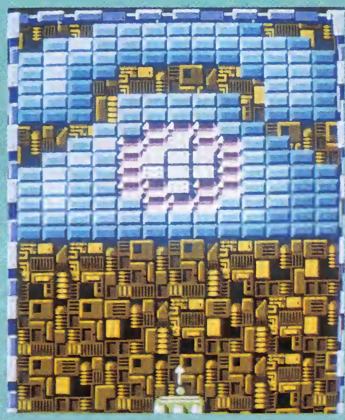

Iの29面。星の数が少ない星条旗。

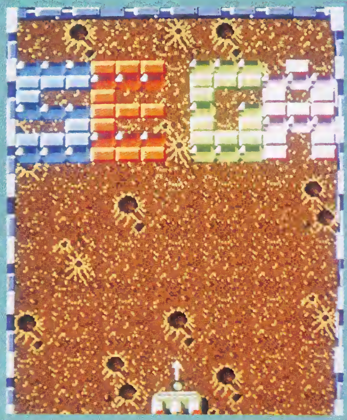

Iの12面。くずしおわると？マークが。

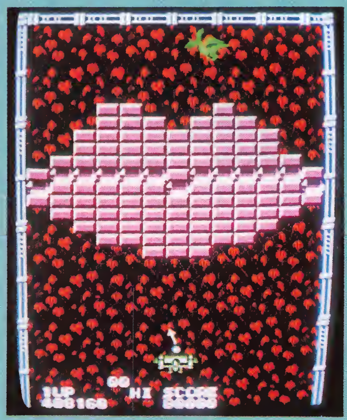

IIの22面。変装キットかな？


IIの13面。エビかな？　ザリガニかな？


Iの31面。この面をクリアすると恋人ができないぞ。（ウソだよーん）


Iの15面。電話のダイアルが見えない。


Iの1面。セガをくずせ…。ありっ。


IIの16面。どっかで見たような…。



4 コナミバッジ、3色そろって登場／
君はどの色がいいかな。



3 こ、これはサラマンダバッジじゃ
ないか。ぼくもほしいなー。



2 ファイナライザーバッジですな。
かっちょえーでしょ？



1 コナミのバッジだよ。ニューマー
クが輝くね。プ10名



5 マイキーはにぎやかだな。実はと
おる君なんだよね。



10 コナミのピンポン。
スマッシュをきめろ。



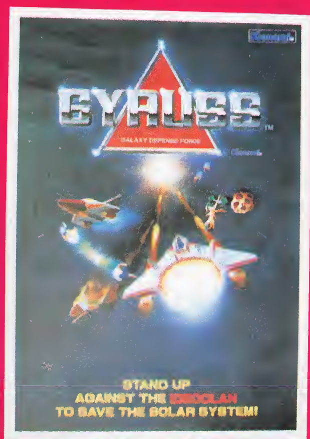
6 ハイパーオリンピック'84。やっぱ
り'88もでるのかな？

・バッジ
大プレゼント

ッズプレゼント」係まではがきで申し込ん
でね。〆切りは１月31日消印まで。



11 グラディウス。モ、モアイが、モ
アイがくるよー。



7 ジャイラスじゃい。かっこいいな。



13 グリーンベレーだ。うーうー。



12 大列車強盗。しぶいポスターです
ね。



9 ツインビーだよーん。
すぱいす大王をやっ
つけろ。



8 イーアルカンフー。しぇいしぇい
はいはい。

コナミのバッジ、そして人気のゲームのポスターを大紹介しちゃうもんね。ほんとはみんなにプレゼントしたいんだけどコナミに在庫がないんだって。ゴメンネ。それにしてもいろんなポスターがあるね。なつかしいのやらかっこいいのやらいろいろあるよ。

見つけたぞ!

コナミのポスター大発掘&

●プレゼントの出来るグッズには[プ]がついてるよ。希望者は番号を記入して「コナミグ



⑯マンハッタン24分署。がんばれおまわりさん。



⑮RF2。マックスパワーをしぼり出せっ!!



㉒グラディウス、テレホンカードを君は持っているか?[プ]5名



㉓グリーン・ベレー、テレホンカードすごいだろ!![プ]5名



⑭ギャラクティックウォーリアーズ。うおーりゃーっ!!



⑲サラマンダ。す・る・ど・いぜ!!



⑱Mr.ゴエモン。冗談じゃないよ。



⑰ファイナライザー。かせげやかせげ、ゴン!!



㉔Nan?Daトレーナー[プ]3名
(学校がおわってから読む教科書『Nan?Da』コナミから新発売!本屋さんで買ってネ)



⑳ウェック・ル・マン24にはもう乗ったかい?[プ]10名



㉑シャッカルは死の臭い…。[プ]10名

GAMEST ニューイヤープレゼント



1

タイトー提供　ダライアスポスター10名



2

ナムコ提供　源平討魔伝ポスター5名



3

アイレム提供

快傑ヤンチャ丸ステッカー10名



4

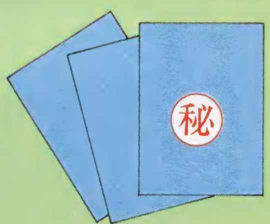
アイレム提供

快傑ヤンチャ丸ポスター10名



5

ビデオインセガ船橋店提供　アウトランポスター5名



6

新声社提供

ゲーメスト㊙生写真
3枚1組10名



7

ビデオインセガ船橋店提供　アウトランステッカー&キーホルダー5名



8

SNK提供　怒号層圏ポスター10名

プレゼント希望の人は

■先着……じゃないよ、1月31日までに、16ページにあるとじ込みハガキに記入して、ポストに入れて下さい。オット、切手をはるのを忘れないこと。

◆締め切り――1月31日の消印のあるハガキまで有効。

◆当選者発表―ゲーメスト2月28日発売の4月号誌上にてお知らせします。





SNK SNKGROUP
株式会社エス・エヌ・ケイ
大阪本社 〒564 大阪府吹田市豊津町14—10号 丸萬ビル 602号
東京支店 〒101 東京都千代田区神田和泉町1-3-4 青木ビル2F
SNKテレホンサービス
06−338−2570

ゲーメスト
1月号
No.5
昭和62年1月20日発行(毎月1回20日発行)第2巻第1号通巻5号
編集人兼発行人 加藤博
発行 株式会社新声社
〒101 東京都千代田区内神田1-15-15
電話03(293)9324
定価480円